

Super JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I
VOLUMEN I
Nº 3 - 175 pts.
VIDEOGAMES
El retorno del Jedi, Pitufo, Tenis, Race
¡PRIMICIA!
EL JUEGO DEL "PENTE"
RICK DECKARD
BUSCA UN TESORO PARA TI
"SKI" PARA EL COMMODORE 64
ESTRATEGIA:
LA GUERRA IRAK-IRAN
¡GRATIS!
JAKEKA

Super JUEGOS

AÑO I - VOLUMEN I - NUMERO 3

DIRECTOR: ARMANDO SANCHEZ BLUME
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Padua 82, entlo. 1.ª Barcelona-6; Publicidad CENTRO: (91) 259 19 23; NORTE (94) 447 72 03; CATALUÑA: (93) 201 44 33; LEVANTE: (96) 132 14 61, ANDALUCIA: (954) 22 82 75. Fotomecánica y fotocomposición: Unigraf, S.A.
Imprime: Rodher, S.A. Pujadas, 305 - Barcelona-19. D.L. B-827-84


PENTE®



PENTE, PARA ESTRATEGAS MUY ASTUTOS

El Pente es una extraordinaria novedad, heredera de juegos milenarios, que requiere de los jugadores mucha astucia, inteligencia y destreza para conseguir su objetivo. Su sencillez y fácil comprensión lo hace apto, sin distintición de edad, para toda la familia, la cual descubrirá en él algo más que un juego de tablero.

Habilidad, picardía e inteligencia son requisitos indispensables para ganar en el juego del Pente. La palabra en griego significa "cinco" y puede considerarse como una variante sofisticada del cinco en raya. En realidad, este juego desarrollado por Gary Gabrel en 1973, es heredero de algunos juegos milenarios de China. El Pente combina la idea de colocar cinco fichas en fila como el Go-Moky, con la regla de captura del Go y las complicadas tácticas del Niniku-Rinju, juegos estos que se pueden jugar en el mismo tablero del Pente.

El objetivo a conseguir es **aparentemente** muy fácil, pues se trata de colocar cinco (o más) fichas seguidas en línea horizontal, vertical o diagonal. También se puede ganar capturando cinco o más pares de fichas del adversario.

Con respecto al número y la edad de los jugadores puede decirse que es un juego muy familiar. En el Pente pueden intervenir de dos a seis jugadores, incluso formando equipos, con edades comprendidas entre los 8 y 100 o más años.

Empecemos la partida

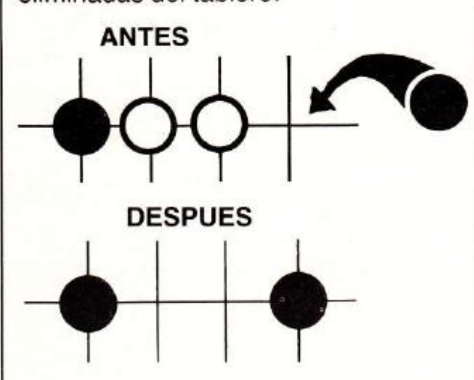
Para jugar al Pente debemos colocar primero el tablero sobre la mesa totalmente libre de fichas o "gemas". Dado que el jugador que sale primero tiene una ligera ventaja sobre el segundo, conviene sortear la salida de la primera partida y después hacerlo de modo alternativo.

El jugador que inicia la partida tiene que colocar su "gema" en el punto central del tablero, teniendo en cuenta que las fichas se **colocan en la intersección de las líneas** y no en los cuadros. Seguidamente el otro jugador colocará su "gema" allí donde crea conveniente para su estrategia. Cuando alguno de los jugadores tiene dos fichas seguidas, el otro puede **capturarlas** a fin de evitar que alcance su objetivo de colocar

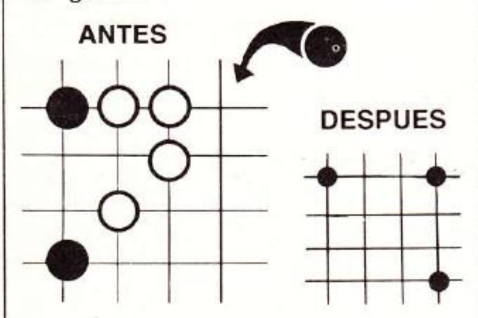
las cinco y en línea, pero también porque si logra cinco capturas gana automáticamente la partida, siempre y cuando no hayan optado por la variante de puntuación y quiera seguir acumulando puntos.

Movimiento de captura

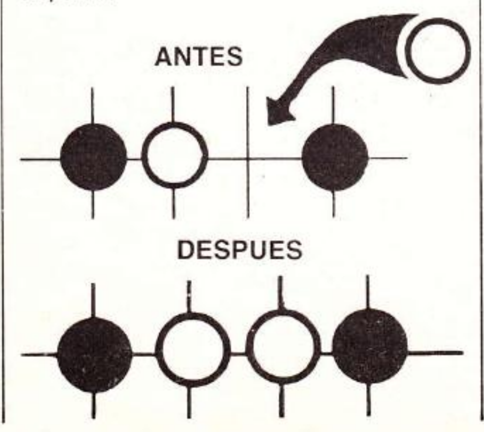
Para que dos fichas sean capturadas es necesario que estén una al lado de otra y que el jugador que realice el movimiento de captura ya tenga una ficha en un extremo, de modo que sólo tenga que colocar su segunda "gema" en el otro encerrando a las fichas adversarias, las cuales son eliminadas del tablero.



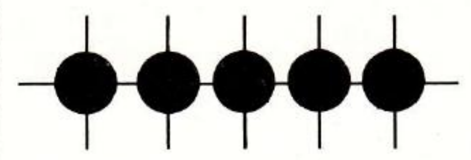
Las capturas pueden hacerse en cualquier sentido –vertical, diagonal, horizontal–, y también de forma múltiple. Es decir que con una sola jugada se pueden capturar dos o más pares de "gemas".



Después de la captura el jugador que haya perdido sus dos fichas en esta operación puede, si las intersecciones están libres, colocar en sucesivas jugadas otras dos fichas con la seguridad de que no sufrirá una nueva captura.

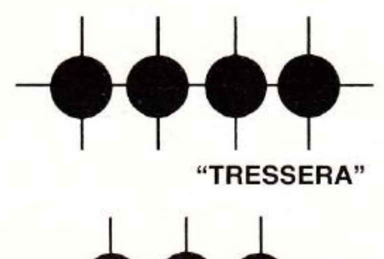


Bloqueo defensivo

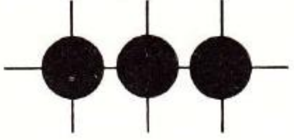


CINCO EN LINEA

Cuando un jugador ha logrado colocar cuatro fichas consecutivas sin que tenga ningún bloqueo, ha ganado virtualmente la partida porque obviamente siempre podrá colar la quinta en alguno de los extremos. Esta posición de cuatro en fila sin bloqueo se llama "tessera". En consecuencia, para evitar que se produzca esta situación hay que bloquear las fichas adversarias en cuanto veamos un "tres abierto", es decir, tres "gemas" en línea.

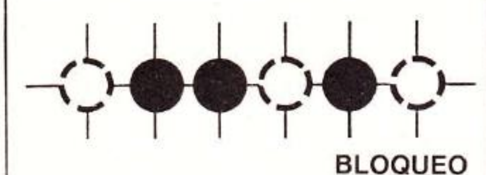


"TRESSERA"



TRES ABIERTO

El principio del bloqueo al "tres abierto" es aplicable siempre. Salvo en aquellos casos en que el jugador que tiene el turno tenga una jugada mejor, como puede ser la formación de una "tessera" propia o la captura de "gemas" en la línea que forma el otro jugador.



BLOQUEO

El bloqueo también es necesario aún en el caso de que las tres fichas no estén seguidas, ya que de este modo no se da lugar a la formación de la peligrosa "tessera".

Estrategia para el triunfo

Como suele decirse, futbolísticamente hablando, no hay mejor defensa que un buen ataque. Pues bien, en el Pente ocurre algo semejante, pues el jugador más agresivo y que logra tomar la iniciativa del juego determina también el rumbo de la partida.

Obviamente la agresividad debe responder a un plan previamente concebido de modo inteligente y astuto, de manera que el adversario, al tiempo que lo obligas a ocuparse de tu bloqueo, no se dé cuenta de cuáles son tus intenciones o si se da cuenta no pueda evitarlas sin alterar su propio juego.

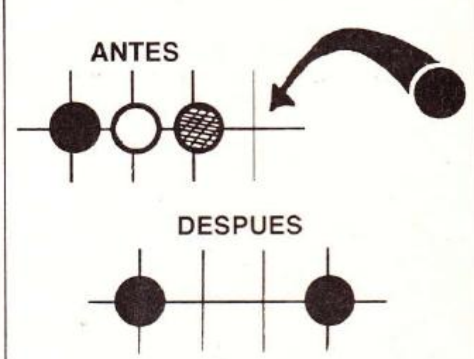
Una estrategia muy interesante para confundir al otro y ganar la iniciativa es conseguir una maraña de "treses" y "cuatros" seguidos y entrecruzados en todas las direcciones, de modo que en algún momento el otro pierda el control del juego.

Pero este no es un juego donde puedas aprovecharte del error del adversario para ganar y como lo cortés no quita lo valiente, cuando se tiene un "tres" o un "cuatro" debe anunciarse, aunque en realidad no sea obligatorio.

Juego en equipo

Cuando juegan cuatro o más jugadores lo hacen con fichas de distintos colores y alternativamente. Las reglas son las mismas que para dos jugadores. Una vez iniciado el juego se sigue el orden de acuerdo con la dirección de las manecillas del reloj. Pero es muy divertido jugar en equipo, sobre todo porque cada uno de los jugadores sigue conservando sus fichas de distinto color.

Gana el equipo que, a través de uno de sus componentes, logra colocar cinco "gemas" en línea o aquél que consigue capturar diez o más pares de "gemas" de sus adversarios.



Las capturas pueden ser normales o mixtas con parejas de fichas de distintos colores, aunque las fichas bloqueadoras han de ser del mismo jugador. Por razones estratégicas también se puede capturar las fichas de un compañero, aunque no se contabilizarán para sumar puntos.

Sistema de puntuación

Una variante muy interesante en el Pente es la de emplear el sistema de puntuación. Si bien se mantiene el objetivo de colocar las cinco fichas en línea o capturar cinco pares de fichas, puede establecerse la



obtención de una puntuación normalmente 21 ó 50 puntos. De modo que el primero que obtenga ese número gana la partida.

Si se sigue este sistema puede suceder que aunque se tenga la oportunidad de hacer cinco en línea convenga hacer más "cuatros" o realizar más capturas para sumar puntos. Esto determina que los jugadores se arriesguen más y hagan el juego más apasionante. Cada jugador se anota 1 punto por cada captura y otro por cada "cuatro" en fila que tenga sobre el tablero.

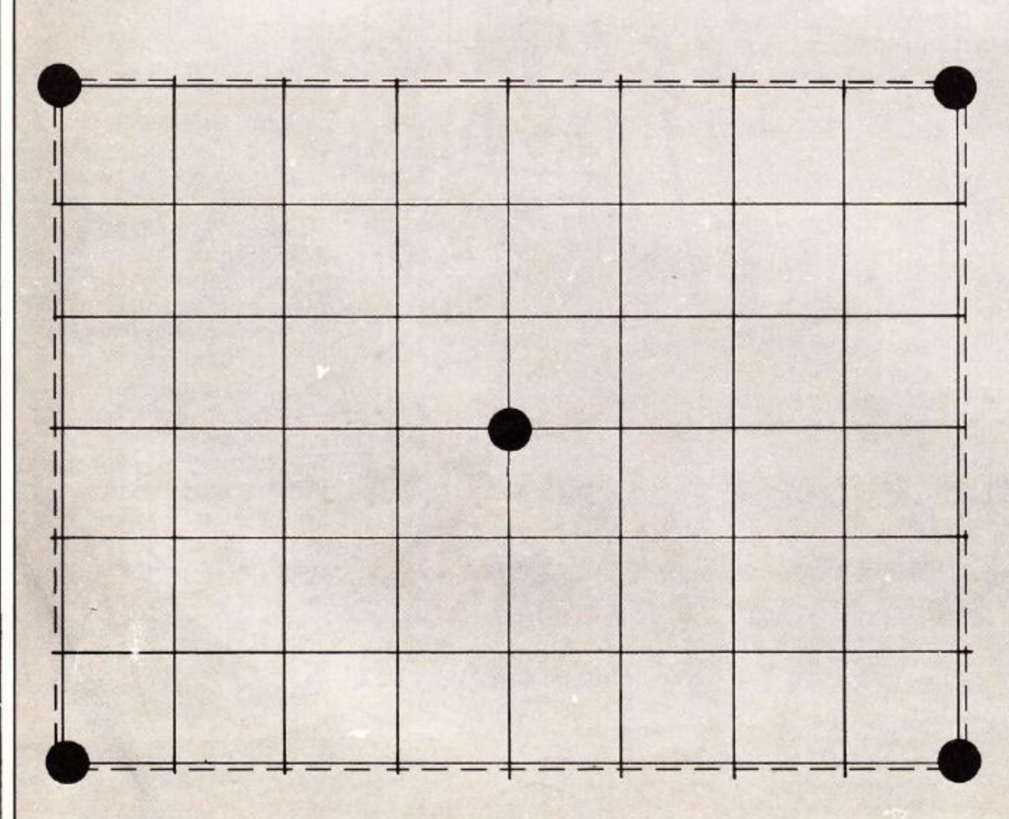
Si se juega 3, 4, 5 ó 6 jugadores obviamente el Pente es mucho más difícil, porque hay más jugadores para bloquear cada amenaza. Por este motivo se requiere que el objetivo de cada partida se cumpla con "cuatro" en línea o cuatro capturas. Gana el primero que suma la puntuación acordada en una o varias partidas.

La puntuación varía en función de las dificultades. Cada jugador se anota 1 punto por cada captura que haya realizado, 1 punto por cada tres en línea que permanezca en el tablero y 10 puntos si consigue una cuatro en línea.

En este caso la estrategia agresiva no suele ser conveniente, ya que es muy difícil controlar el juego de tantos jugadores y es muy fácil caer en situaciones comprometidas.

El Pente es, como se puede apreciar, un juego verdaderamente divertido que está causando furor en Estados Unidos, donde ya se organizan campeonatos nacionales. SUPER JUEGOS lo comenta como una primicia absoluta, ya que muy pronto se comercializará en toda España.

DIFICULTADES PARA EXPERTOS



Salida: Salir primero es una ventaja mayor a medida que se domina el juego. Por eso, para un mayor equilibrio, se puede establecer lo que se llama "salida de torneo", que consiste en que la **segunda jugada del primer jugador** se sitúe sobre o fuera del límite de un radio de tres espacios a partir del centro.

Variante del cinco exacto: Generalmente esta variante no se acepta en torneos, pero es muy divertida para jugar en familia. Consiste en ganar colocando "cinco" en línea. Ni una más ni una menos. En caso de colocar seis fichas seguidas, no se considera ni a favor ni en contra.

Variante del doble tres en fila: Establece que no se puede formar un doble tres en fila, si ambos treses pueden convertirse en cuatros. Pero sí puede realizarse un tres y un cuatro o dos cuatros. La variante también se anula cuando el adversario amenaza con formar un cinco, que se puede bloquear sólo con una jugada que combine dos tres abiertos.

Cartas españolas

«El Pollo» En



POR
JORGE QUINTANA

EL TAPETE

El naipe mantiene a través de los siglos un singular atractivo. Por eso cada pueblo ha sabido hallar en ellos su propio juego, basado en sus hábitos, y costumbres o modos de pensar. "El pollo" es un ejemplo muy divertido.

Hemos de reconocer que los juegos de naipes es uno de los entretenimientos favoritos en nuestro país. Cada región cuenta con un juego netamente típico, en Aragón se juega al guiñote, en Euskadi, no cabe duda que el juego favorito es el del mus –por cierto tan popular que ha ganado adeptos en toda nuestra Geografía–, en Castilla se juega al tute y en León a la escoba. Cada región cuenta pues con un juego adoptado –o modificado sobre una base– que podíamos calificar de autóctono. En este recorrido por la geografía de los juegos de cartas españoles queremos iniciar nuestro viaje con un juego familiar que ha alcanzado gran popularidad en Cataluña, aunque no dudamos que será tal vez conocido en otras latitudes posiblemente con otros nombres y, seguramente adaptándose con otras variantes, hoy os lo vamos a explicar tal como se juega originalmente. El juego recibe el nombre singular de "el pollastre" –el pollo– dado que tal como hacen las aves de corral al buscar sus granos para comer, el jugador a fin de obtener información sobre las cartas jugadas tiene el derecho de escarbar en las bazas jugadas y ganadas de los demás jugadores. Pero no nos adelantemos pues en primer lugar habrá que explicar la mecánica de este singular juego que es sin duda muy divertido.

Elementos

Para jugar al **pollastre** necesitaremos una baraja de naipes españoles de 48 cartas de los que como es habitual deberán suprimirse –dejando fuera del juego– los nueves y los ochos. Cada jugador recibirá el mismo número de cartas y, como es recomendable que el número de jugadores sea de cuatro o cinco las cartas repartidas en su totalidad serán diez u ocho. Si jugaran seis jugadores deberán añadirse los ochos y los nueves desechados de forma que cada jugador reciba un número exacto de cartas.

Puntuaciones

El valor de las cartas a la hora de contabilizar el ganador es el habitual de la baraja española. El As vale 11 puntos, el Tres vale 10 puntos, el Rey vale 4 puntos, el Caballo 3 y las Sotas 2. Las demás cartas no tienen valor alguno de puntuación pero como es lógico mantienen su valor de mate a la hora de hacer bazas. Para contabilizar las partidas vale "cantar las cuarenta" al hacer baza poseyendo en mano el Rey y caballo de triunfo y cantar las "veinte" al hacer baza poseyendo en mano un rey y caballo del mismo palo.

Objetivo

El objetivo del juego estriba en principio en hacer al máximo de puntos, obteniéndolos, claro está, a través de las bazas ganadas. Vamos pues a explicar cómo se ganan estas bazas.

Mecánica del juego

El jugador que saque la carta más alta del mazo es quien reparte las cartas. Tal como hemos indicado las cartas deben repartirse en su totalidad de modo que cualquier jugador sabe de antemano que todas las cartas se hallan en juego. La última carta dada, que conservará para sí el jugador que reparte, deberá ser mostrada a todos los jugadores para determinar cuál es el triunfo. El jugador situado a la derecha del que reparte es mano y deberá jugar la primera carta. Los demás jugadores ESTAN OBLIGADOS a seguir el palo de quien ha puesto la primera carta y en caso de no tener carta del palo del que se ha salido obligatoriamente debe jugarse una carta de triunfo, con lo que naturalmente se gana la baza. Atención que esto es muy importante, CADA JUGADOR TIENE LA OBLIGACION de jugar siempre la mayor carta del palo que se posea: p.e. supongamos que un jugador sale con el rey de bastos, si el jugador de su derecha tiene el tres de bastos está obligado a jugarlo y si el jugador inmediatamente situado a la derecha tiene el as también debe jugarlo. Esto se conoce técnicamente con el nombre de **montar,** así, por obligación debe montarse. Lo mismo ocurre con los triunfos, cuando hay fallo a un palo si existe otro fallo es obligatorio superarlo. El jugador que gana la baza vuelve a salir y así se desarrolla la partida hasta el final. Insistiré una vez más en que cada jugador tiene derecho a cantar las veinte o las cuarenta cuando hace su baza y que el jugador que gana la última baza tiene derecho a anotarse las diez de últimas.

Acabada la partida cada jugador contará los puntos que tenga en mano, según los valores de las cartas y teniendo en cuenta si ha habido o no cánticos añadiendo las diez de últimas a quien le correspondan.

Y ahora viene lo bueno, pues en este juego a pesar de lo dicho no gana nadie, sino que lo que cuenta como objetivo es no quedar el segundo de puntuación. Por ello si antes indiqué que el objetivo era hacer el máximo de puntos, ahora también puedo señalar que un jugador puede jugar de pobre o intentar no hacer ningún punto, con lo que tampoco perderá... Pero mucho ojo, pues si todos los jugadores "van" a no ganar se corre el riesgo de que sólo sea un jugador el que haga todas las bazas y si esto ocurre los restantes jugadores serán los segundos, por lo que todos perderán. Habitualmente en el **Pollastre** se juega a un número determinado de partidas perdidas, normalmente cinco. Cuando un jugador alcanza este número debe abandonar la mesa. De este modo se llega a un momento en que quedan dos jugadores en la mesa, ganando el que tenga menos partidas perdidas.

He advertido más arriba de la posibilidad de consulta de las bazas ganadas por cada jugador. De ahí el nombre de pollastre. Esto es fundamental en el juego pues por la comprobación inmediata de las cartas jugadas puede tenerse una visión muy directa de quien va el segundo en puntuación y de ese modo jugar de cara a la eliminación de los contrarios para obtener una victoria más inmediata por eliminación.

AVENTURA CONCURSO

Rick Deckard

EL ORO DE LOS TEMPLARIOS

Por Eduardo Salvatierra

Rick Deckard, el viejo "blade runner", no puede con su genio y otra vez se mete en un lío fenomenal. Esta vez tiene que investigar en el siglo XIV el paradero de un fabuloso tesoro escondido por los Caballeros Templarios al ser perseguidos por el rey francés Felipe IV, el Hermoso. Para llegar al lugar exacto donde se encuentra deberá contar con vuestra ayuda. Entre los que le indiquen correctamente sortearemos quince estrategos electrónicos.

Extrañamente había dejado de llover sobre Los Angeles, pero Rick no se había enterado aún. Su hermosa mujer dormía plácidamente con la cabeza apoyada sobre el torso de Rick y él tenía en el rostro una expresión de absoluta paz. De pronto saltó de la cama y la cabeza de la mujer chocó contra la almohada y le arrancó un leve gruñido.

–¡Mira, nena! ¡Ya no llueve!

La mujer, que a pesar de ser una **replicante** había adquirido sin traumas el hermoso defecto del placer, siguió durmiendo y no le contestó.

–¡Mira nena! –insistió esta vez con algo brillante en la mano–, mira nena, esto es para ti.

Esta vez la mujer abrió los ojos. Ante sí tenía un fabuloso medallón de oro, preciosamente trabajado, con una cruz de piedras preciosas incrustadas.

–¡Oh, Rick! ¡Es precioso! –y después mirando hacia el jardín–, ¡Por fin ha dejado de llover!

Rick miró el medallón, después hacia el jardín y por último a ella y no supo a qué se debía la exclamación. Por eso, moviendo la cabeza de un lado a otro, rodeó el cuello de la muchacha y le colgó la joya.

–Gracias Rick –dijo ella.

Cierta mañana Rick acababa de regresar de un viaje hipertemporal cuando comenzó a sonar el dispositivo de socorro. Todos los investigadores históricos lo usaban en caso de extrema necesidad. Esta vez alguien estaba en apuros, de modo que Rick se acercó al transmisor y accionó la pantalla interactiva. Una imagen borrosa apareció en ella y a duras penas Rick pudo identificar a su antiguo camarada Piotr Sluter. Una cortina de humo y llamas obstaculizaba la visión y Rick comprendió inmediatamente lo que sucedía. Fue todo lo que vio o eso creyó al principio.

Pasaron varios días en los que Rick no dejó de pensar en lo que había visto y no visto en la brevísima transmisión. Piotr Sluter había sido sorprendido y quemado, pero por quiénes y en qué siglo de la Epoca Oscura.

–¡Ya lo tengo! ¡gritó de pronto.

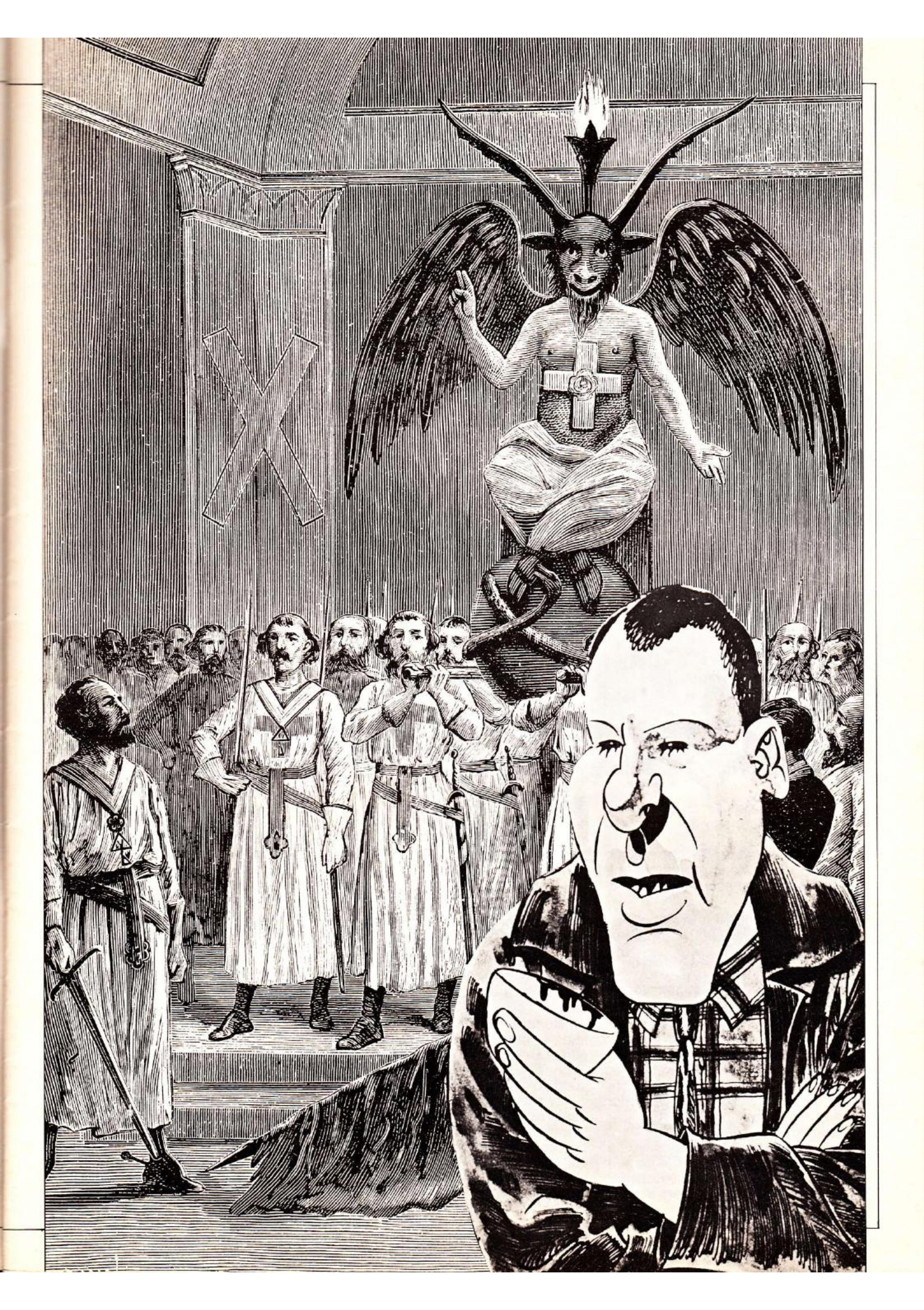
Rick Deckard accionó botones, varios botones de la consola y en la pantalla apareció otra vez el brevísimo SOS de su amigo Sluter, pero esta vez muy ralentizado. Lo detuvo en el momento en que una lengua de llama dejaba un espacio libre. Accionó los botones de su scanner de imágenes. Para casos como estos no le gustaba darle órdenes orales, porque la nueva generación de ordenadores habían salido muy quisquillosos. La mancha gris que se veía tras la llama fue creciendo y definiéndose hasta que la detuvo. Lo que veía parecía el trozo de un medallón en el que aparecía la mitad del rostro de una mujer coronada, sobre su hombro una flor de lis y como si siguiera una circunferencia leyó: "Philippe".

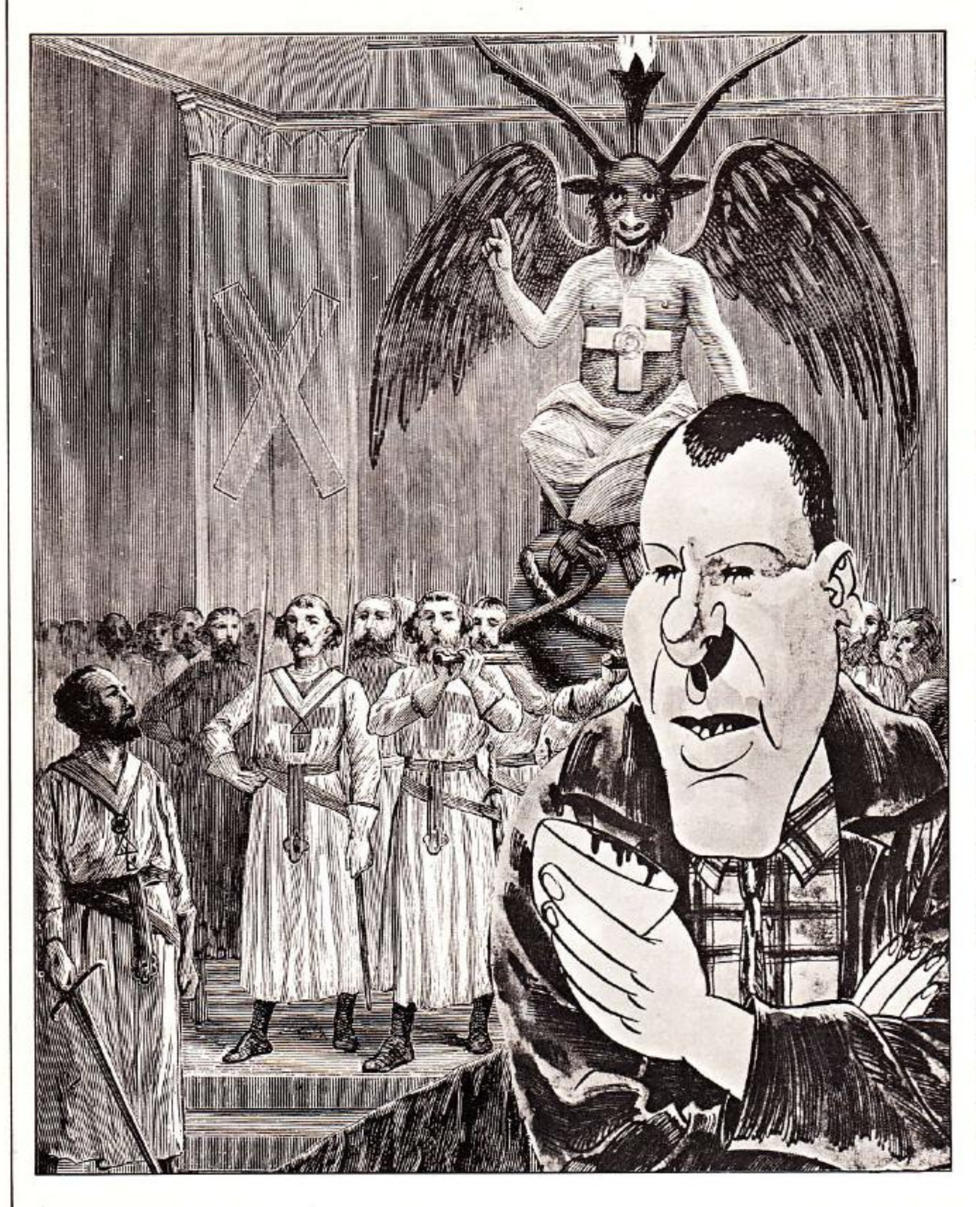
–Este es un sello real –dijo para sí.

Otra vez manipuló sus trastos electrónicos y miles de fichas históricas fueron consultadas antes de que él terminara de servirse un martini. Al acabar la búsqueda el detector llamó su atención con un destello. Ante sí tenía la imagen nítida de lo que había entrevisto entre las llamas que consumían a su amigo Piotr Sluter. Era el sello de Felipe IV, el Hermoso, que gobernó Francia entre 1285 y 1314. Después siguieron una serie de datos que nada le dijeron a Rick hasta que llegó al año 1309: "Acusados de herejía son quemados nueve Caballeros de la Orden del Temple".

También anotó un nombre: "Enguerrand de Marigny, consejero de finanzas del rey".

Todo era una corazonada, pero debía intentarlo, así que puso en marcha su vieja máquina del tiempo. A través de las vibraciones que iniciaban el viaje alcanzó a oír que su mujer le gritaba "Rick, el té se enfría". Sin embargo, sería él quien se enfriaría al atemporizar en medio de un campamento de soldados reales, por suerte dormidos. Disimuló como pudo su máquina, preparó su pistola por las dudas y de un golpe dejó fuera de combate a un guardia. De este modo se coló en la tienda de quien parecía ser un funcionario y se vistió con las primeras ropas que





encontró. En realidad eran los hábitos de un fraile, secretario del secretario de un obispo.

Al salir de la tienda Rick tropezó con el cuerpo del soldado que había golpeado. Se agachó sobre él y lo sacudió.

–¡Hijo mío! ¿Qué te ha sucedido?

–¡El demonio hermano! ¡Ha sido el demonio!

¡Hijo mío! ¡Tal vez sea alguien menos pícaro que el diablo!

–Pues entonces los herejes Templarios que hacen uso de sus artes diabólicas.

En ese preciso momento se escuchó un alarido en la tienda del secretario del obispo y al momento salir corriendo a un hombre semidesnudo, dando chillidos como un peso. En la confusión Rick se hizo humo.

Amanecía ya cuando llegó a París con los pies duros por la escarcha. Cruzó el Sena y se metió en la primera taberna que encontró. Bebió un vino rojo y grueso que el tabernero traía de la Borgoña y un pedazo de queso. Comía sin quitarse la caperuza para evitar problemas. La gente parecía muy nerviosa por algo que pasaba en la ciudad.

–¿Qué está pasando aquí? –le preguntó a la joven tabernera que le trajo el queso y el vino.

–Cosas de Enguerrand de Marigny. Nos tiene locos a impuestos y ahora está rabioso porque no ha podido sacarle todo lo que tienen los Templarios.

–Hija mía esos hombres son herejes.

–No se lo crea hermano, no son herejes sólo más ricos que el rey y dicen que uno de los que quemaron ayer conocía el lugar secreto donde está escondido un fabuloso tesoro.

Por suerte la bolsa del secretario del obispo estaba bien provista y pudo darle una moneda de oro a la muchacha, que antes de alegrarse la mordió para constatar si no era falsa. Antes de marcharse y aprovechando la euforia de la chica, Rick le preguntó.

–Hija mía, ¿cómo se llamaba ese desgraciado que guardaba tan caro secreto?

–Tenía un nombre extraño, dicen que era un caballero de la Germania que se hacía llamar Potra, o algo así, Sluter.

Rick estaba ya de pie cuando un grupo de soldados, precedidos por un fraile entraron violentamente en la taberna. Nuestro amigo intentó confundirse entre los otros parroquianos. El olor de la tierra húmeda, los vapores de las comidas y de los cuerpos ahogaban a Rick y casi agradeció que el cura lo descubriera.

–¡Allí está el hereje! ¡Es un templario!

Los soldados se le vinieron como moscas a la miel y él se vio obligado a saltar por encima de las mesas y ganar apenas unos segundos para enrollarse la sotana. Su figura con las piernas desnudas y calzadas con sus viejas botas no era un dechado de elegancia. En un rincón vio un palo y pensó que ahora pintaban bastos, por lo que se irguió blandiéndolo como si fuese una espada. Un ruido de espadas, escudos y lanzas sacudía el humo de la taberna y Rick se dijo que su viaje al más allá estaba próximo. Giró con violencia su palo y lo estrelló contra un escudo que prácticamente selló la cara de su dueño. El palo se quebró en el golpe y quedó más indefenso que antes. Desesperado comenzó a tirar naranjas y patatas contra la patrulla que avanzaba inexorablemente hacia él. Hasta alcanzó a descolgar un jamón y arrojárselo a sus atacantes antes de sentir que alguien lo tiraba hacia atrás y lo arrastraba.

–Madre mía –exclamó.

–No soy tu madre –le dijo la muchacha de la taberna.

La chica lo dejó deslizar por un agujero abierto en el suelo y luego cerró la trampilla.

Arriba los soldados y el cura ofuscados por la lucha no vieron lo sucedido.

–¡Brujería! ¡Brujería! –gritaron asustados.

Después escaparon ante la mirada socarrona de los parroquianos.

Abajo Rick era asistido por la muchacha. A pesar de su ropa y de su aspecto descuidado era hermosa y tenía un atractivo especial. Además qué mujer era capaz de arrastrar un hombre de su tamaño como lo había hecho ella.

–Toma –dijo la muchacha con aire de picardía en los ojos–, bébete esto caliente –y agregó–, supongo que no creerías que iba a dejar que el té se te enfriara.

–¿Cómo has llegado? –preguntó Rick.

–¡Ah, muy fácil! Sólo tuve que leer tus apuntes, alquilar una máquina y an-

ticiparme un mes a tu llegada. Además sé de un lugar muy interesante Rick.

Esperaron hasta la noche escondidos en la despensa de la taberna y después se escabulleron por una callejuela lateral, ocultándose de los esbirros de Enguerrand de Marigny. Caminaron durante unas dos horas hasta que llegaron a un templo abandonado.

–He podido saber –dijo la chica–, que este lugar fue mencionado por tu amigo Sluter a un cofrade del Temple, que resultó ser un espía de Enguerrand.

–¿Y qué hay aquí?

–El tesoro –dijo tranquilamente la mujer.

No puede ser.

–Sí que puede, pues cuando llegaron los soldados no hallaron a nadie.

–Eso no prueba nada. Cuando los Templarios huyeron se llevaron el tesoro con ellos.

La chica lo miró y sonrió.

–Eso es precisamente lo que han pretendido que creyeran, pero la lógica indica que tiene que estar aquí.

En ese momento sintieron el leve crujido de unos zapatos sobre el piso de piedra. Sus cuerpos se tensaron y permanecieron inmóviles.

–Si nos ayudan, nosotros les ayudaremos.

La voz surgió a sus espaldas. Giraron con rapidez y alcanzaron a ver cómo un pasadizo secreto se cerraba detrás de un niño y una niña, que los miraban sonrientes.

–¿Qué es eso? –preguntó la niña señalando la mano de Rick.

–¡Ah, nada! –y rápidamente el "blade runner" escondió su pistola.

–El se llama Antoine y yo Ann-Marie.

–¿Y decís que podéis ayudarnos a dar con el tesoro? –preguntó Ricl.

–Pues sí –contestó Antoine.

–Pero –continuó Ann-Marie–, hay tres caminos. Dos son trampas y uno el verdadero.

–A ver si analizamos esos caminos –dijo la mujer de Rick.

–Bueno –comenzó a explicar Antoine–, el primero es esa escalera que veis allí, el segundo es un sendero que da un rodeo por el bosque y

–El último –dice Ann-Marie– es un pasaje subterráneo que atraviesa el lago de los Siete Espíritus.

–¡Uy! –exclama la mujer– ¡Tengo que irme! ¡Tengo el **soufflé** en el horno!

Rick tiene que decidir cuál es el camino correcto para llegar al tesoro de los Templarios. Si vosotros fueseis Antoine o Ann-Marie qué camino le indicaríais. Recordad que quien lo encuentra puede ganar un fabuloso premio. Pensad la respuesta, porque lo que le digáis puede ser muy peligroso para el "blade runner".

GRAN CONCURSO SUPERJUEGOS

GANADORES DEL NUMERO 2 15 ESTRATEGOS MAS



De la avalancha de cartas que hemos recibido, la mayoría con la respuesta correcta, hemos sorteado los 15 estrategos electrónicos. Aquí les damos la lista de los 15 ganadores, que recibirán el juego "The Generals" en sus propios domicilios.

JAVIER ITURRIAGA LOPEZ – San Sebastián
MAITE PEREIRA FLORES – Sevilla
CARLOS CARBONELL – Valencia
FRANCISCO SOLANAS – Valencia
JORDI PRIOR RIZO – Barcelona
ENCARNA POVEDA GIMENEZ – Barcelona
JUAN VELAZQUEZ SANJUAN – Madrid
ALEJANDRO MIRALLES ALONSO – Madrid
HUG SALVAT – Barcelona
ALBERTO PIQUE GUIJARRO – Premiá de Mar
FELIX LLAGOSTERA CAMPS – Tarragona
IÑAKI IBARRA – Bilbao
JAIME CARRERAS RUIZ – Bilbao
FRANCISCO NUÑEZ PEREZ – Cádiz
BENITO MUÑOZ PEREZ – Málaga

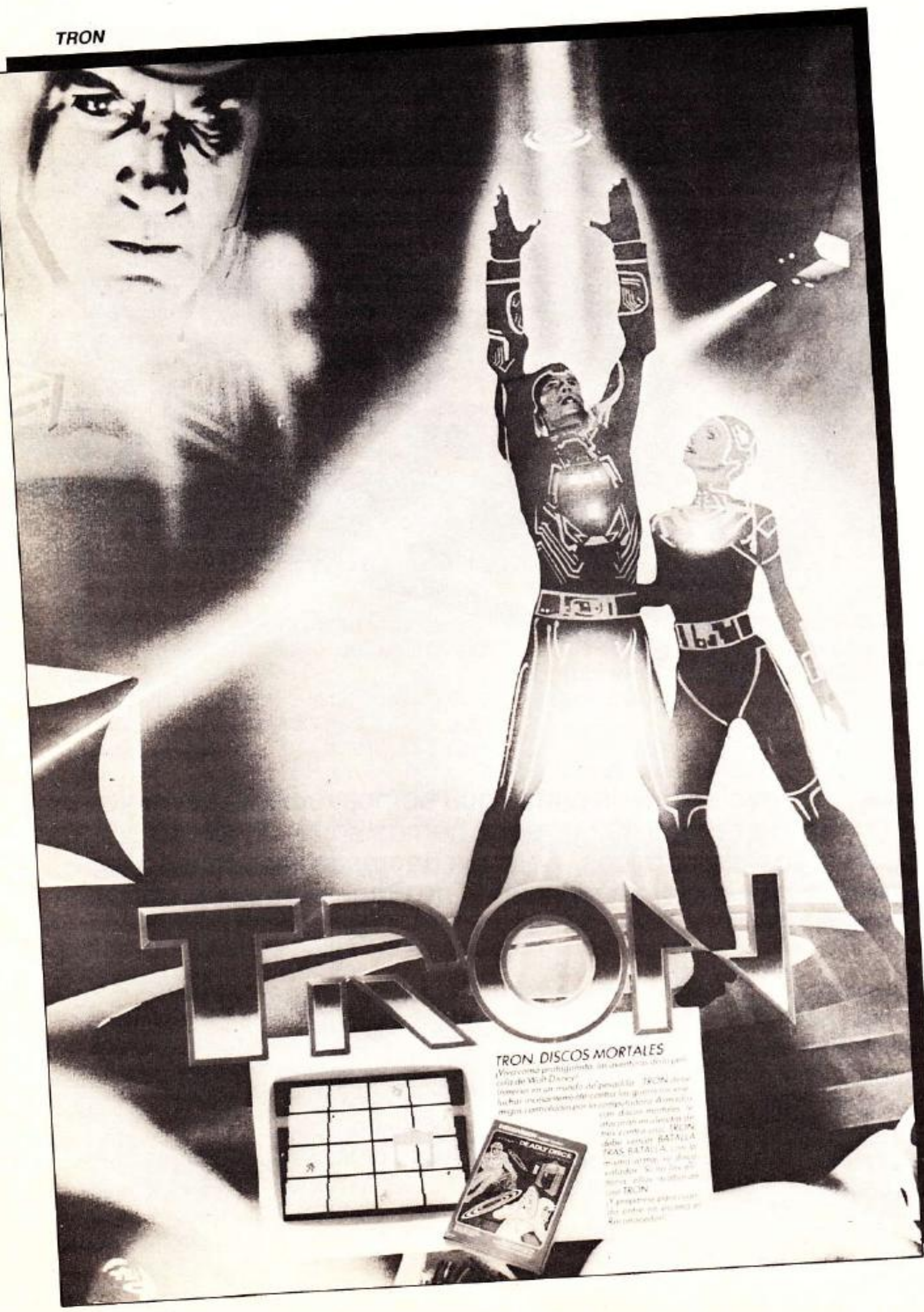
Del cromo al software-game

COLECCIONA TUS V

por Eduardo Salvatierra

Todos, desde que empezamos a tener noción de las cosas y en especial de aquellas que nos divierten, tenemos tendencia a guardarlas. Cuando lo lo hacemos siguiendo determinado orden o sistema decimos que las coleccionamos. De este modo hemos coleccionado peonzas, cometas, sellos, cromos, tebeos y un largo etcétera hasta llegar a los cartuchos de videojuegos.

TRON



La extraordinaria popularidad de los videojuegos que ha sido posible gracias al irresistible desarrollo de la informática, ha revolucionado la misma esencia del ocio. Al margen de cualquier consideración de marcas e incidencias en el mercado consumidor, y, sobre todo, de la intencionalidad de determinados cartuchos, lo cierto es que el videojuego ofrece una forma de divertimento en la que participan de un modo directo tanto las aptitudes motoras (reflejos), como racionales (reflexión y deducción), de los jugadores. Sin duda alguna estas han sido dos de las razones más poderosas que han originado el éxito de los videojuegos, junto con la inducción a la fantasía y a la imaginación.

Pero dejando de lado estas consideraciones, lo cierto es que los fabricantes han puesto en el mercado cientos y cientos de cartuchos, muchos de los cuales tienen su historia. Una historia que para los aficionados cobra un valor especial porque puede ser la razón que lo induzca a guardarlo como un tesoro. Cuando esto sucede puede decirse que ya hemos dado el primer paso para tener nuestra propia colección de videojuegos.

Los cartuchos de la colección

Para empezar una colección de videojuegos, lo primero que tenemos que saber es qué cartucho vale la pena conservar. Para esto es válido el principio básico de toda colección: guardar el objeto cuyo valor se eleva cuando su disponibilidad decae. En este caso podemos encontrarnos con juegos que ya no se fabrican o muy difíciles de conseguir. Otro factor a tener en cuenta es quien ha sido su diseñador. Algunos de ellos son muy famosos, como David Crane, Robert Fulop, Alan Miller o Warren Robinet. Ellos, por los juegos que han ideado, se han transformado en verdaderas leyendas en la industria y sus diseños adquieren un valor histórico con el paso del tiempo.

También hay juegos que tienen particularidades que los han hecho verdaderamente atractivos y novedosos. Así, por ejemplo, podemos mencionar a "Adventure", que fue el primer vídeojuego de estas características diseñado para el sistema VCS, y el "Incredible Wizard", para el Astrocade.

VIDEO-JUEGOS

Otros juegos interesantes para coleccionar son aquellos cuya producción ha sido limitada o bien que por razones de litigios han sido retirados del mercado y los muy vendidos, como el Space invader y Pac-Man, aunque en este caso el extraordinario número de cartuchos en circulación, pueden disminuir su valor coleccionable. De todas maneras, ten en cuenta todas estas cosas antes de regalarle tu viejo cartucho al hermanito menor o cambiarlo por otro más nuevo a tus amiguetes del cole.

K.C. MUNCHKIN.



E.T.

Una buena forma para empezar tu colección de videojuegos es estar muy bien informado de toda la historia de cada cartucho, de las críticas que se le han hecho y contar con un estante apropiado para que no se te estropeen. Recuerda que los sistemas, las marcas, los diseños, la dificultad y todo aquello que tú consideres singular, puede ser motivo de colección. Por ejemplo, puede ser muy interesante para iniciar tu colección, los primeros cartuchos criticados en España. Ellos aparecieron en la revista "VIDEO STAR" n.º 6, de mayo de 1983, en la sección "Después de clase", que firma Claudia Tello Helbling, que también lleva nuestra exitosa sección de "Bit-Bit". Con este criterio también puedes empezar con los cartuchos de nuestro primer número, ya que la nuestra es la primera revista de juegos de España.

Como dato a tener en cuenta para tu futura colección te diremos que existen algunos cartuchos que contienen mensajes secretos en su programa. Son muy raros, pero existen. Estos mensajes, algunos deliberados, ya que su programador lo hizo para desafiar algunas trabas de las compañías editoras, también pueden ser errores que han pasado los controles electrónicos sin que fuesen detectados. En este sentido podemos señalarles, por si tienen suerte y cae uno en vuestras manos, el "Decathlon", de Activision que acaba de aparecer en España. Este juego puede ser coleccionable porque algunos cartuchos, unos cien en total, salieron con un error de programación. "Decathlon", diseñado por David Crane, consiste en una prueba olímpica, el salto de pértiga. El jugador tiene que mover el mando hacia adelante y atrás para que el saltador tome velocidad, después presionar el botón para que el saltador clave la pértiga en la línea de salto y una segunda vez para dar el salto y salvar la barra. Una tercera presión del botón hará que el saltador corra y suba por las gradas, sumando 12 mil puntos. En esto precisamente consiste el error y si tu cartucho lo tiene puedes considerarlo coleccionable.

Otra forma de aumentar tu colección, es empleando los mismos trucos que utilizabas para coleccionar cromos. Es decir que puedes intercambiar, vender, comprar, incluso te ofrecemos para que lo hagas nuestra sección de "Walkie-Talkie".

Esperamos que con estos datos puedas empezar una magnífica colección de videojuegos. Y recuerda que siempre es el coleccionista quien se impone sus propias reglas. Que te diviertas.

ALGUNOS COLECCIONABLES

Surround. Este juego de Atari ya casi no existe en el mercado y, sin embargo, tiene una gran demanda. Además está diseñado por Allan Miller, creador de Tennis, Ice Hockey, Starmaster y Robot Tanker entre otros para Activision.



ALAN MILLER

K.C. Munchkin. Así se llamaba este juego de Odyssey², que ha sido editado en España y en toda Europa con el nombre de "Super Mampfer" por Philips. El valor de este juego radica en que la compañía Atari lo impugnó por considerarlo una copia de su famoso "Comecocos". En Estados Unidos ganó el juicio, pero en Europa aún sigue vendiéndose.

Tron: discos mortales. Este cartucho de Intellivision es uno de los primeros, junto con "E.T." de Atari, "Los libertadores del Espacio", de Philips, y "Frogger", de Parker, que merecieron un comentario especializado en una revista española. Fue realizado en la revista "Vídeo Star", por Claudia Tello Helbling.

The incredible Wizard. Este cartucho tiene un valor especial porque es el mejor de la ya desaparecida compañía Astrocade. Fue diseñado por Bob Ogden, que también lo había hecho para las máquinas de calle.



RETURN OF THE JEDI

POR CLAUDIA TELLO HELBLING

PBP Parker
Consolas: Atari
Mandos: Palanca
Jugadores: 1

Siguiendo la serie de la "Guerra de las Galaxias" ya tenemos el magnífico cartucho de videojuegos "El retorno del Jedi", así que preparaos para comandar el espectacular "Halcón Milenario", la nave de Han Solo.

Para empezar el juego sólo tienes que apretar el botón rojo del mando y empezará la gran batalla entre el lado bueno y el malo de la Fuerza. Tu objetivo es destruir la poderosa "Estrella de la Muerte" que el Imperio está construyendo. Una vez estás en el espacio te encontrarás con patrullas de cazas que salen a tu encuentro. Muy lejos en el espacio verás cómo se va construyendo la Estrella de la Muerte. Destruye cuantos cazas puedas, pero en cuanto se abra una agujero negro en el espacio penetra por él, cuidando de no toparte antes con el escudo de energía. Un choque con él es mortal. Si lo consigues harás un viaje fantástico por el hiperespacio y aparecerás frente a la enorme Estrella. Inmediatamente comienza a destruir sus paredes antes de que el Rayo Mortal empiece a perseguirte. Además, en esos momentos los cazas se hacen más agresivos y disparan sus láseres. Tu objetivo es llegar al núcleo para que la Estrella estalle, pero para ganar más puntos antes te conviene destruir muchos "ladrillos" y si es posible darle en la cabeza –su único punto vulnerable–, a Darh Vader.
En cuanto hayas alcanzado el núcleo huye rápido, porque el planeta se tornará una masa incandescente y bolas de fuego saltarán en todas las direcciones. Tú procura aguantar lo más que puedas, pues de esa manera aumentarás tu puntaje.

La aparición de la Nave Imperial, que tiene la forma del malvado Darh Vader te la anuncia mediante una alarma sónica. El juego recomienza apenas has destruido a la Estrella de la Muerte y acaba cuando ya no te quedan Halcones para seguir combatiendo. En ese momento las patrullas enemigas vuelven a su base. El grafismo, el color y los sonidos, incluso se oye a R2D2 durante el viaje hiperespacial, son tan magníficos que no te costará mucho imaginarte en una batalla galáctica. Hay dos niveles de juego, en el de expertos el Rayo de la Muerte recorre toda la pantalla. ¡Qué la Fuerza te acompañe!



TENIS

Intellivision
Consolas: Intellivision
Mandos: Discos
Jugadores: 2

Con este juego de Intellivision te parecerá estar disputando una verdadera final en Wimbledon. Tanto por el sonido ambiente, como por los recursos que deben emplear los jugadores (o sea tú y tu rival), resulta verdaderamente emocionante. Hasta la pelota hace su ruido característico cuando golpea con la raqueta y cuando yerras el tiro se siente fsss en el aire. Y por si todo esto fuera poco, el partido se rige por las normas habituales de todo partido de tenis.

El partido da comienzo cuando los jugadores entran en la pista en medio de las aclamaciones y silbidos del público, que seguirá con atención el vaivén de la pelota y premiará con una ovación una buena jugada.

El primero en sacar es el jugador que está a tu izquierda. Para hacerlo tienes que elegir primero el sector de la pista a dónde dirigirás el tiro oprimiendo el botón correspondiente a tu mando; después tienes que lanzar la pelota al aire apretando cualquiera de los botones laterales, y por último darle el golpe con la raqueta. Para esto has de tener en cuenta que si aprietas el botón lateral superior el tiro será fuerte y raso, en cambio si oprimes el inferior la pelota te saldrá en parábola. Si bien esta última manera de sacar facilita la devolución de tu rival, también es cierto que hasta que no domines el juego tendrás más oportunidades de evitar la doble falta.

Sabiendo esto, cuando devuelvas puedes utilizar uno u otro tiro, siempre procurando desconcertar al contrincante. El juego es muy movido y requiere mucha práctica hasta que consigues dominarlo a fondo. Hasta que llegue ese momento tienes cuatro niveles de dificultad. Puedes pasar ratos muy divertidos y si te apetece hasta puedes hacerte un campeonato con tus amiguetes. ¡A ver si llegas a ser un Santana o un McEnroe campeón!

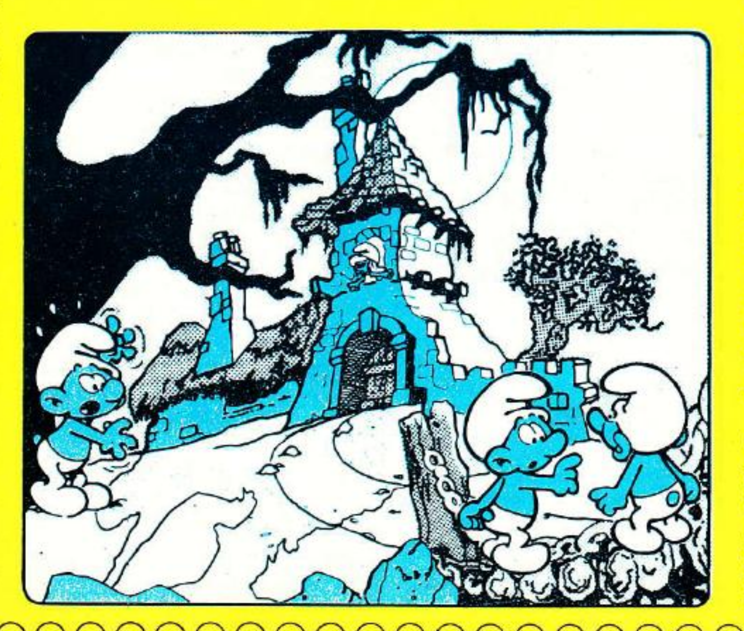


ColecoVision
Consolas: ColecoVision, Atari e Intellivision
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

¡Hola amiguitos! ¡Tengo una sorpresita! Es un cartucho fabuloso de los Pitufos. Aquí tenemos que rescatar a Pitufina que está secuestrada en el Castillo de Gargamel. El camino es muy emocionante y está lleno de peligros, como halcones que te atacan, murciélagos, vallas y piedras, que si tropiezan te dejan frito.

Este juego está muy bien para los más pequeños, porque es muy fácil de llevar al Pitufo. En cuanto el juego se inicia el valiente Pitufo que va a rescatar a la bella Pitufina, sale de su casita y coge el camino que lleva al tétrico castillo. La primera trampa son unas vallas que, con tu ayuda tiene que sortear, saltando y calculando muy bien la distancia. Si lo haces mal puedes sufrir un accidente y quedar fuera de combate y recuerda que sólo tienes cinco oportunidades.

Puede que antes de llegar a las vallas, según el juego que hayas elegido, te salga un pajarraco que te atacará, debes huir de él y agacharte a tiempo si es preciso. Otro tanto tienes que hacer cuando en la segunda pantalla te salga, durante la noche y en el bosque, un horrible murciélago.



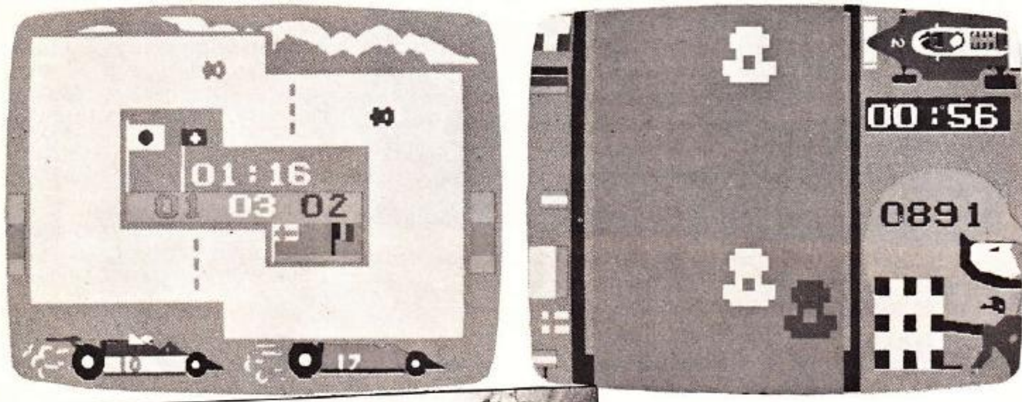
Ya en el campo puedes encontrarte con piedras y plantas venenosas y otros obstáculos a saltar. Todo tienes que hacerlo sin detenerte demasiado porque el Pitufito se cansa y pierde energía.

Después de esta fase te encontrarás el el último tramo del camino que también tiene vallas y pajarracos que esquivar. Apenas lo hayas cubierto entrarás en el castillo de Gargamel, que tiene sus trampas. La primera que puedes encontrarte es una terrible araña, y la segunda una enorme calavera. Para llegar hasta la Pitufita que te pide socorro, tienes que dar un poderoso salto sobre la calavera y alcanzar la mesa donde está la hermosa Pitufa esperándote.

El juego tiene cuatro niveles y cuanto mayor sea el nivel que elijas mayores serán los obstáculos que te pongan el malvado brujo Gargamel y su asqueroso gato Asrael. Los dibujos son idénticos a los originales de la tele y el colorido es fantástico. ¡Qué os divirtáis mucho! ¡Es un súper juego!



RACE·CRIPTOGRAMA



Philips
Consolas: Videopac G-7000 y Videopac G-7400
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 a 3

Race es un cartucho que te ofrece tres juegos diferentes. La Carrera de Bólidos con dos juegos y el Criptograma, que tiene 6 variaciones.

La carrera es muy emocionante y está pensado para los que aman la velocidad y se trata de conducir un coche que va en dirección contraria por una transitada autopista. El objetivo del juego es que logres la mayor distancia posible en dos minutos, que es el tiempo límite. Te puedo asegurar que no es fácil, porque tienes que ir esquivando a los coches que vienen de frente y sobre todo, tener buenos reflejos porque algunos conductores son muy malos.

El otro juego de Race también es una carrera y en ella puedes competir con un amigo. Puedes elegir entre dos pistas, depende de tu habilidad para conducir, con 3 ó 5 vueltas. Procura no chocarte con las vallas de seguridad, pues eso te hace perder tiempo y dar ventaja al rival.

Por último, el Criptógrama es muy parecido a ese juego que solemos jugar en el cole y que se llama en "ahorcado". Es decir que tú tienes que escribir en la pantalla una palabra (complicadilla), sin que los otros te vean y después apretar el botón para que el ordenador la mezcle. El otro, o los otros, ya que se puede jugar en equipo tiene que descifrar la palabra que tú has puesto (después te tocará a ti hacer lo mismo). Cada vez que se equivoque el ordenador le irá sumando puntos en contra. El juego es divertidísimo y, además, no sabes la cantidad de palabrejas difíciles que aprendes.

LOS SUPER DEL MES

1.° Q-bert (PBP Parker)
2.° Donkey Kong (ColecoVision)
3.° Pitufo (ColecoVision)
4.° Defender (Atari)
5.° El retorno del Jedi (PBP Parker)
6.° Popeye (PBP Parker)
7.° Tenis (Intellivision)
8.° Comecocos (Atari)
9.° Super Cobra (PBP Parker)
10.° Planet Patrol (Spectravídeo)

VOTA A TU PREFERIDO

Dinos cuál es tu videojuego preferido y por qué.

VOTO POR ....

PORQUE ....

NOMBRE Y APELLIDO ....

DIRECCION ....

Juego regalo

ESTRATEGIA

LA GUERRA IRAN-IRAK

La larga y sangrienta guerra entre Irán e Irak no sólo tiene su origen en las diferentes concepciones religiosas e ideológicas, sino también en el enfrentamiento de las grandes potencias por mantener el control sobre una zona de gran importancia estratégica. Una partida de este wargame **puede enfrentarte a una realidad inimaginable que requerirá de ti una gran habilidad y mucha suerte.**

Este juego de la guerra **(wargame),** que pone frente a frente a dos poderosos ejércitos, tiene todos los obstáculos geográficos reales sobre los cuales tiene lugar el choque bélico.

Para tener una idea aproximada de lo que es en realidad un **wargame,** podemos decir que son algo más que una moda pasajera y que su versión moderna procede del siglo XIX, cuando el Estado Mayor alemán desarrolló la ciencia de la guerra. Una ciencia que tuvo su continuidad después de la Segunda Guerra Mundial con el empleo de ordenadores en los laboratorios del Pentágono.

Como dato anecdótico podemos señalar que en 1942 el Estado Mayor Naval de Japón preparó una operación estratégica contra la base norteamericana de Midway. Siguiendo con la práctica habitual entre los ejércitos desde la Primera Guerra Mundial, los oficiales nipones decidieron poner a prueba la batalla jugando una partida de **wargame** con toda la información que tenían en su poder. El resultado fue que ganó el bando norteamericano. No obstante, la operación se llevó a cabo y la flota japonesa fue derrotada y hundida por la aviación norteamericana, exactamente como había sucedido en el juego.

Actualmente el Pentágono cuenta con super-sofisticadas computadoras y simuladores que reproducen con impresionante fidelidad las condiciones de una batalla nuclear. Hasta el momento el bando ruso ha ganado siempre. Los "jugadores" proceden de prestigiosos centros universitarios y, de acuerdo con su capacidad estratégica, son fichados por las agencias del gobierno o del Pentágono.

Para dar una idea de la importancia que los **wargames** tienen en el análisis de las posibilidades bélicas de los distintos ejércitos del mundo, existen numerosas entidades culturales que se dedican a ello. Entre ellas se encuentran el Brookling Institution, uno de cuyos especialistas realizó un interesante estudio sobre las consecuencias de una intervención militar en Irán antes de la caída del Sha Reza Pahlevi. Dicho artículo, que se publicó en "Military Review", órgano técnico oficial del Pentágono, planteaba cuatro supuestos alternativos de una intervención norteamericana con resultados negativos.

La guerra entre Irán e Irak ha incorporado un elemento más, a la difícil conflictiva región arábiga. Los intereses religiosos, ideológicos, petrolíferos y sociales hacen de esta guerra un drama, cuyos resultados tú puedes prever si juegas los elementos y las fuerzas militares con que cuenta cada país con inteligencia y sentido de la estrategia.

El juego de la guerra IRAN-IRAK consta de los siguientes elementos:

– Un tablero con el mapa de la región donde tiene lugar el enfrentamiento bélico, que te regala SUPER JUEGOS.

– 46 fichas que representan las fuerzas militares enfrentadas, cuyos dibujos te regalamos para que los recortes y pegues sobre un cartón.

– Un dado.

El objetivo del juego es mover las unidades militares de acuerdo con las reglas, para atacar al rival y ocupar sus ciudades sin perder las propias.

PUBLICADO POR CORTESIA DE NUEVAS EDICIONES, S.A.

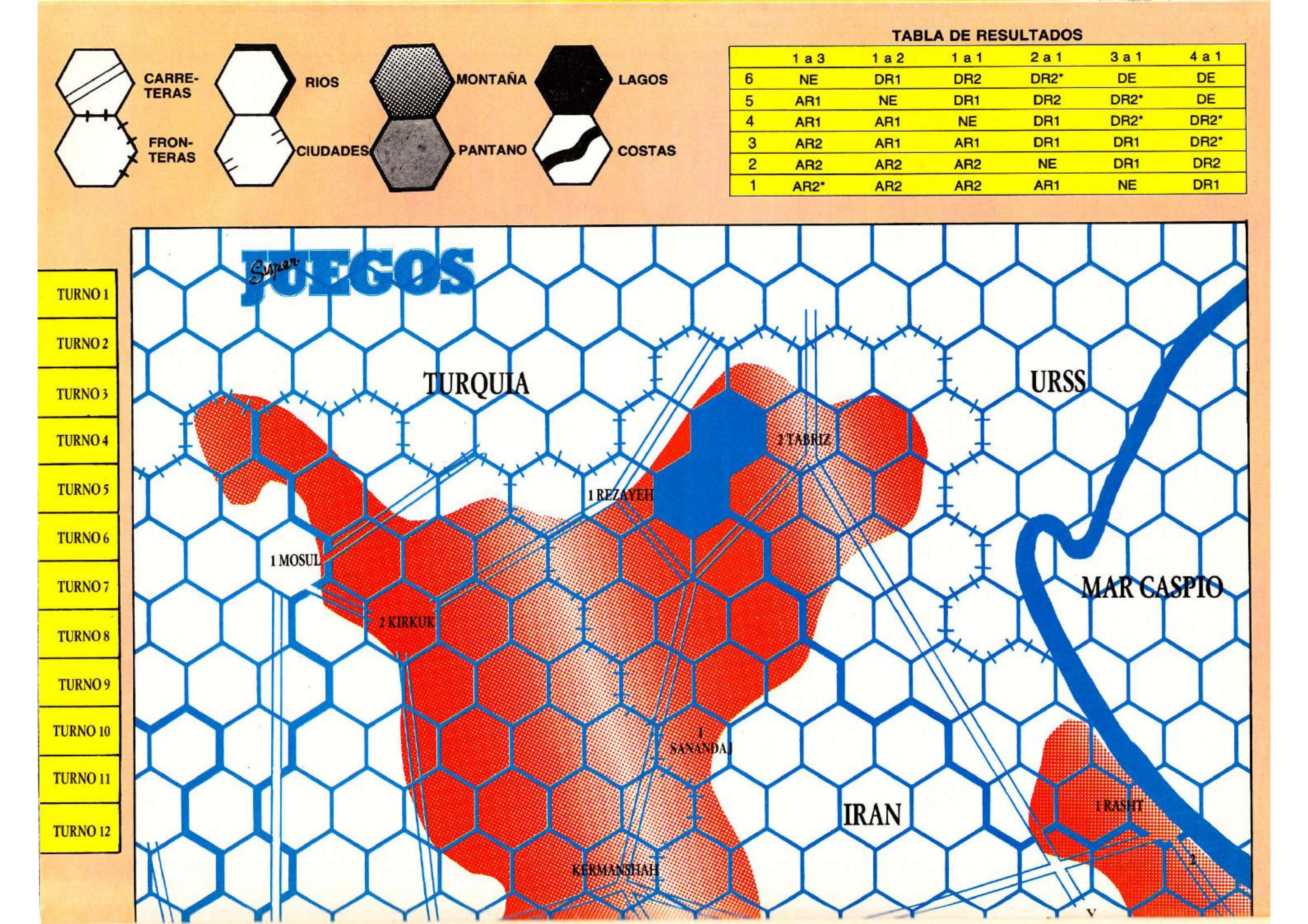


TABLA DE RESULTADOS

	1 a 3	1 a 2	1 a 1	2 a 1	3 a 1	4 a 1
6	NE	DR1	DR2	DR2*	DE	DE
5	AR1	NE	DR1	DR2	DR2*	DE
4	AR1	AR1	NE	DR1	DR2*	DR2*
3	AR2	AR1	AR1	DR1	DR1	DR2*
2	AR2	AR2	AR2	NE	DR1	DR2
1	AR2*	AR2	AR2	AR1	NE	DR1


NUMERO 3
CRUCIGRAMAS, DAMEROS, CAOTICOS, AUTO-
DEFINIDOS, SILABICOS, CAJA
PANDO-
RA, PROBLEMAS LOGICO
RAMAS,
TEMATICOS,
LOCAS,
CRUCIGRAMA
VERTICALES
JUEGOS DE LAPIZ

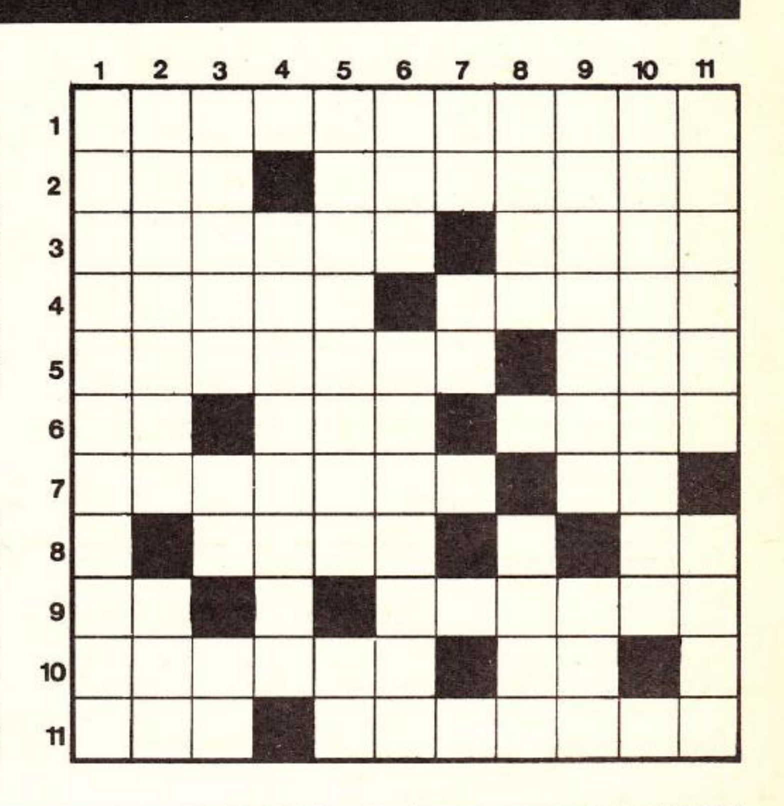
MINIGRAMA

HORIZONTALES

1) Instrumento que proyecta los cuerpos sin pantallas especiales. **2)** Repetición de un sonido. / Cordel para hacer cajetas. **3)** Instrumento semejante a l lira. / Patria de Mahoma, y ciudad santa de los musulmanes. **4)** Trasladan una cosa hacia aquí. / Casacas largas y sin botones. **5)** Ave de gran talla, originaria de Brasil. / Sujeté con una cuerda. **6)** Al revés, conjunción copulativa que denota negación. / Balanceo, en guanche. / Dios de la mitología nórdica. **7)** Fastuoso. / Preposición que equivale a dentro de. **8)** Lo que mueve a reír. / Nombre de consonante. **9)** Juego chino de estrategia. / Manifestarás alegría. **10)** Airéala. / Símbolo del selenio. **11)** Apócope de santo. / Caminando.

VERTICALES

1) Que se alejan del centro. **2)** Instrumento musical de viento con 8 agujeros. / Reza. **3)** Manosean. / Abreviatura de señor. / Preposición que equivale a dentro de. **4)** Substancia contenida en la yema del huevo. **5)** Abominables, azarosos. / Nota musical. **6)** En Aragón, iglesia catedral, sede. / Pondrán precio. **7)** Símbolo químico del cobalto. / Preposición: debajo de. **8)** Olmo muy corpulento y frondoso. / Apoya el pie. **9)** Grupo, reunión de hombres célebres. / En la antigüedad denominábase así al riñón. **10)** Roca aurífera de Brasil. **11)** Rezasen, suplicasen. / Ni eso, ni aquello, sino todo lo contrario.



SOPA MITOLOGICA

R E T I P U J A C T E O N
O Z V O R A C I O R F O G
E E E R O D I A N A E E A
S U N U S E T N O E M T N
R S U I T I O L O P A E I
E N S E D O S C A O O M M
P I T O N E S I C E V O E
F A R A O R A E F I E R D
O F A E T O N R A O N P E
A R G O S S O R E O U N S



En el diagrma están escondidos los nombres de 20 personajes de la mitología clásica. Para hallarlos, debes tener en cuenta que pueden estar escritos en forma horizontal, vertical u oblícua, y en cualquier dirección.

AUTODEFINIDO

Mortecino / Tibio		Hagas versos / Palpitará		Artículo / Caso latino		Pez		Sufriese / Al rev., golpear		Pronombre / Norte		Agujeros		Uniríase con hilos
						Lamento / Estimar						Lengua provenzal / Castigásemos		
Damasceno / Al rev., mamas											Argolla / Term. verbal			
					Esparciremos / Colores									
Concurra / Mirar							United States			Rocíe / En inglés, ver				
			Hambrientos / Franjas								50 en romanos		Tierra	
Piense / Letra griega							Apretadas		Opté / Casa					
		Embestía		Mande / Arbol							Exista / Río ruso			
Caballos blancos / Del lugar						Prefijo / Vestiduras				Autillos / Que emite				
					Radón / Mezcla			Esté obligado					Organo para ver	
Hijo de Noé	Nos atrevemos / Habíase							Flojo / Suceda						Consonante
			Planos / Alimento						Marchaos		Centro			
Descansáseis / Pierna											Molécula / Nivel			
				Interj. / Opus			Reverencio / Nota						Preposición	
Destino / Sin belleza					Artículo			Rezase						Uno en romanos
			Servís de modelo							Azufre		Conjunción		

CRUCIGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1										■							
2							■								■		
3								■								■	
4				■						■				■			
5						■			■						■		■
6					■					■							
7							■						■				
8						■				■		■			■		
9	■				■				■								
10			■					■			■			■			
11		■							■							■	

HORIZONTALES

1) Lugar formado de calles, encrucijadas y plazuelas, dispuestas de tal modo que resulta difícil acertar la salida. / Anilla. **2)** Unir, amalgamar. / Maña, sagacidad. / Existe. **3)** Máscaras para ocultar la cara. / Especie de esclavos que tenían los mahometanos para la custodia de sus mujeres. **4)** Metal precioso. / Inyección. / Prefijo que significa tres. / Bóvido salvaje, parecido al toro. **5)** Resplandor o círculo luminoso. / Pronombre personal, primera persona, singular. / Perteneciente al muro. **6)** Planta apocinácea. / Arbol conífero. / Arbol de las Molucas, de olor desagradable. **7)** Camas ligeras para una persona. / Ardor sexual de los mamíferos. / Venir un cuerpo de arriba a abajo por la acción de su propio peso. **8)** Al revés, natural del Curdistán. / Preposición inseparable que denota antelación, prioridad. / Primera conjugación. / Símbolo del radio. **9)** Al revés, alabanza. / Embrollo, enredo. / Estudiosos del mundo animal. **10)** Primero en su especie. / Pases la vista por un texto. / Artículo determinado, femenino, singular. / Nota musical. / Nombre de consonante. **11)** Caballos, hasta los 4 ó 5 años. / Relativos a los Reyes.





VERTICALES

1) Breve, conciso. / Contracción de la preposición a y el artículo el. **2)** Habituadas al mar. **3)** Instrumento para medir la presión atmosférica. **4)** Pronombre demostrativo. / Confusión, desorden. **5)** Distribuyo proporcionadamente. / Al revés, consonante. / Extraterrestre. **6)** Marcharán hacia un lugar. / Las siglas de Partido Socialista. / Casa propia u hogar. **7)** Prefijo que significa medio. / Apoyo el pie. **8)** Símbolo del tantalio. / Hombre que trabaja en las minas. **9)** De hueso. / Me atreví. **10)** Pronombre personal. / Título que utilizaban los emperadores de Rusia. **11)** Relativo al lujo. **12)** Sucedió. / Hace oración. **13)** Tierra sembrada para comida del ganado. / Al revés, simple, tonta. **14)** Libro escrito por el filósofo chino Lao-Tsé. / Sello con lacre. **15)** Apócope de suyo. / Símbolo químico del sodio. / Consonante (plural). **16)** Interjección que denota risa sarcástica. / Ladronzuelos. **17)** Limpio con esmero. / Rezases.

ENORME CAOS

ESCRITORAS ESPAÑOLAS

AUTORA	AÑOS	OBRA	MOVIMIENTO
Emilia Parzo Bazán			
Santa Teresa de Jesús			
María de Zayas y Sotomayor			
Fernán Caballero			
Rosalía de Castro			

– Reconozco que las mujeres podéis ser taxistas o ministras, pero de literatura será mejor que hablemos en el siglo XXII. Mira la siguiente relación de "grandes autores": Cervantes, Quevedo, Jovellanos, Larra, Clarín, Galdós, Azorín...

–¡Calla, machista estúpido! Más te valdría ordenar el siguiente cuadro para que dejes de decir tonterías.

Así se expresó mi mujer. ¿Me ayudas a recomponer el cuadro y, con ello, la paz de mi hogar?

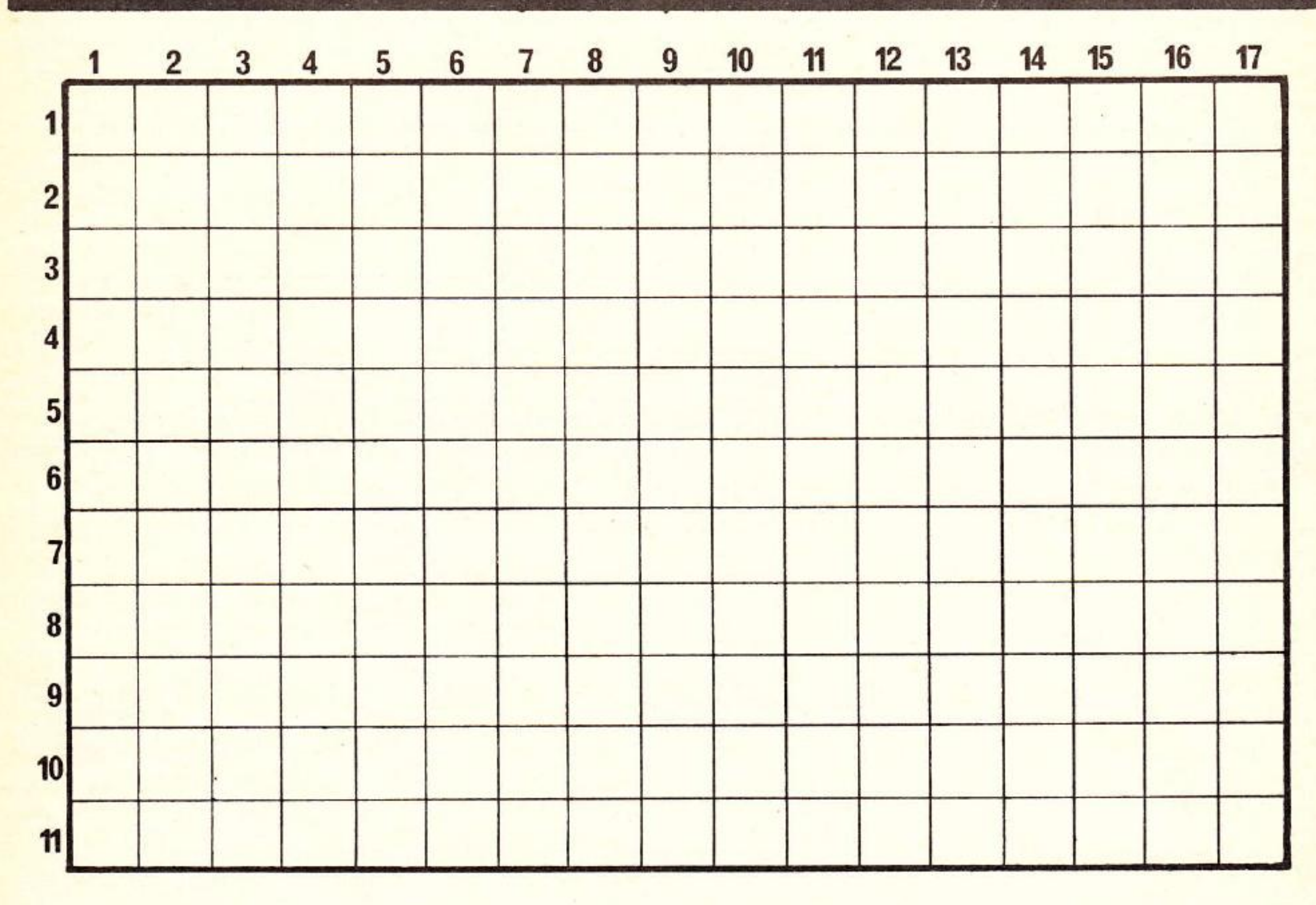
AUTORA	AÑOS	OBRA	MOVIMIENTO
Emilia Pardo Bazán	1796-1877	Camino de perfección	renacimiento
Santa Teresa de Jesús	1851-1921	En las orillas del Sar	naturalismo
María de Zayas y Sotomayor	1515-1582	Los pazos de Ulloa	barroco
Fernán Caballero	1837-1885	Novelas amorosas y ejemplares	romanticismo
Rosalía de Castro	1590-1661	La Gaviota	realismo

TREBEJO SALTARIN

	NI	TRA	POR	GE	MO	CRIS
LA	QUE	DIA	ES	DE	RA	TRA
U	GE	VER	ES	VE	TO	CON
SAL			DIA	TAN	LA	DO

Recorriendo las casillas a partir de la que está señalada con una flecha según el movimiento del caballo de ajedrez (una casilla vertical y dos horizontales, o viceversa), hallarás una frase de "El asesinato de Cristo", de Wilhelm Reich.

CRUCIGRAMA BLANCO



HORIZONTALES

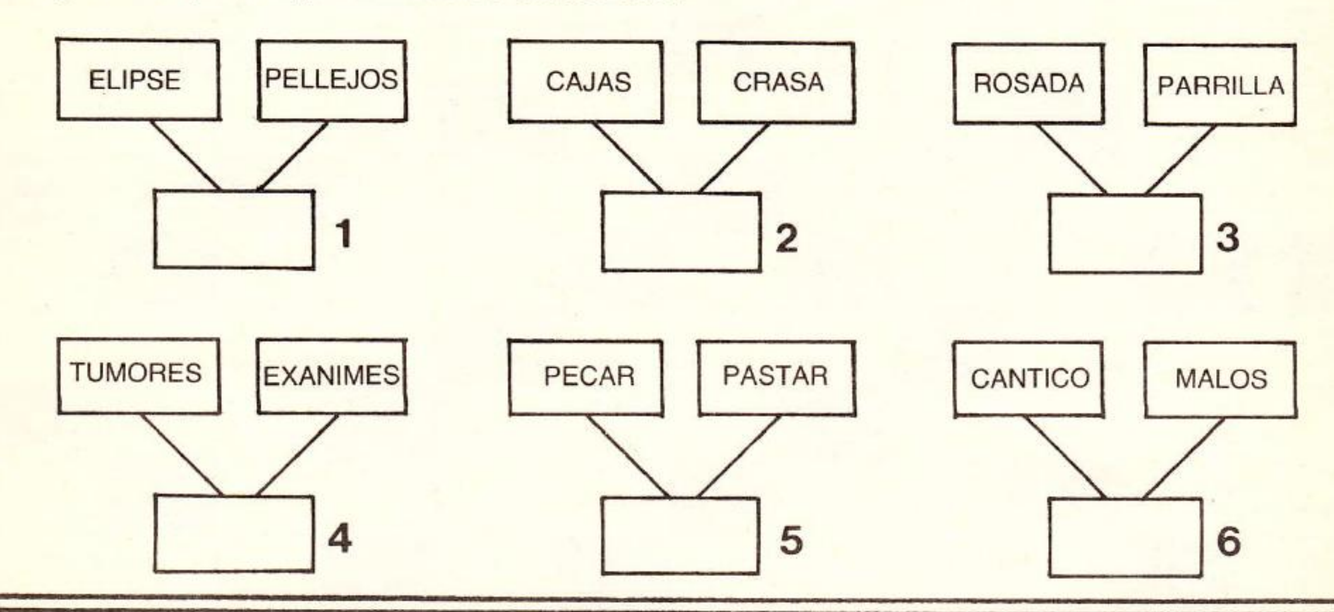
1) Sitio donde se da la sal al ganado. / Estado intermedio del insecto entre oruga y mariposa. **2)** Construir, instituir. / Preposición que indica dirección. / Mosquito cuya hembra es trasmisora del paludismo. **3)** Inclinado al pesimismo. / Símbolo del carbono. / Forma de la conjunción copulativa. / Al revés, de esta manera. **4)** Polo positivo de un generador de electricidad, en plural. / Ave zancuda, de cuello largo y cola pequeña. **5)** Dios del Sol entre los egipcios. / Relativo al atavismo. / Nombre científico del brezo, en plural. **6)** Cerveza ligera inglesa. / Inflamación cutánea superficial acompañada comúnmente de fiebre. / Al revés, población del Paraguay. **7)** Dativo y acusativo del pronombre de segunda persona singular. / Reino de Indochina. / Percibirá por medio del oído. / La primera letra del abecedario castellano. / Prefijo que significa junto a. **8)** Género de compuestas a que pertenece la reina margarita. / Río de Irlanda, que desemboca en el Atlántico. / Antigua moneda alemana de plata. **9)** Abreviatura de Sur. / Moldura que se hace en las escuadras y tableros de las puertas o ventanas. / Hija de Tántalo. / Prefijo negativo. **10)** Planta ericácea de flores de color blanco verdoso o rosado y fruto comestible. / Conjunción disyuntiva. / Igualdad de nivel de las cosas. / Cuarta vocal del alfabeto castellano. **11)** Gran lago salado de Asia, en el Kazakstán soviético. / Dícese de la voz que tiene asonancia con otra. / Hermano del padre o de la madre.

VERTICALES

1) Tirada aparte, en plural. / Símbolo del amperio. **2)** Terrenos arenosos. / Terminación de infinitivo. **3)** Pulido. / Prefijo que denota extensión o dilatación. / Palito en que señalan con rayas ciertas cuentas las personas que no saben escribir. **4)** Auspicio. / Mortal. **5)** Gemirán con frecuencia. **6)** Planta arácea. / Loca. **7)** Símbolo del roentgen. / Abreviatura de Sur. / Parte del casco que se podía alzar y bajar delante de la cara, en plural. **8)** Ligáis. / Género de mamíferos rumiantes de las regiones boreales, usados como animales de tiro. **9)** Símbolo del carbono. / Ave fabulosa que sólo anidaba en un mar tranquilo. / Terminación de aumentativo. **10)** Al revés, terminación de infinitivo. / Hagan copias. / Preposición que indica dirección. **11)** Rey, príncipe o varón de estirpe regia entre los antiguos peruanos. / Terminación de infinitivo. / Atomo o grupo de átomos que llevan una carga eléctrica, debido a la pérdida o ganancia de algún electrón. **12)** Preposición, hoy poco usada. / Narración, cuento, relación. / Símbolo de tonelada, unidad de masa. **13)** Pondrá feo. / Hace que lo que esta cerrado deje de estarlo. **14)** Dativo del pronombre personal de tercera persona singular. / Percibí mediante la vista. / Azar, riesgo, contingencia. **15)** Relativa al íleon. / Sexta letra del abecedario castellano. / Símbolo del stokes. **16)** Quitará la nata a la leche. / Símbolo del yodo. **17)** Parte arqueada y saliente de una vasija, cesta, etc., por donde se toma ésta. / (– – – –Apolinar), poeta latino.

SINOANAGRAMAS

En buena combinación, los sinónimos y los anagramas son los protagonistas de este juego. Las palabras que debes descubrir, vienen sostenidas –cada una de ellas– por un sinónimo y un anagrama. Por supuesto dejaremos que tu ingenio descubra cuál es cuál.



ALGEGRAMAS

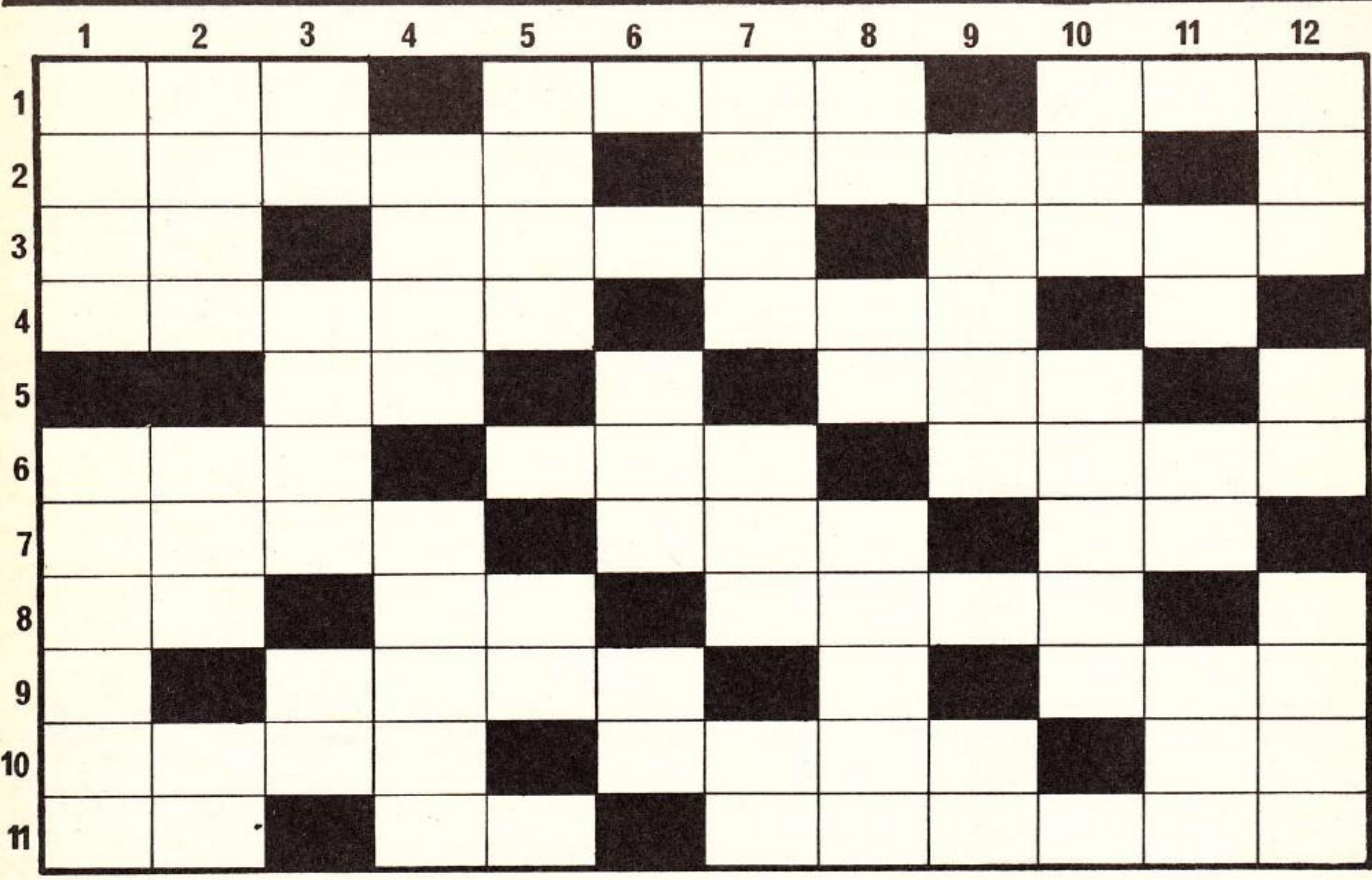
Te proponemos aquí que, utilizando los dígitos, completes las casillas vacías de forma tal que se verifiquen las operaciones planteadas, en sentido vertical y horizontal.

	×	4	−		+		=	8
+		−		×		+		−
	÷	3	−		×	7	=	
÷		×		−		÷		+
	÷		+	5	÷		=	
=		=		=		=		=
2	×		+		−	4	=	

6	−		×		−	3	=	
+		×		+		+		+
	÷	2	+		−		=	7
−		−		÷		+		−
	×	6	÷	2	+		=	
=		=		=		=		=
7	+		+		−		=	

CRUCIGRAMA SILABICO

Y ahora, navega –si tienes remos– en las aguas procelosas de este silábico; y nunca mejor dicho, pues hallarás algunas palabrejas relacionadas con el mar... No naufragues, ¿eh?



HORIZONTALES

1) Pieza modelada como un rostro grotesco con que una persona se tapa la cara para no ser conocida. / Delineaba, señalaba los límites. / Pretexto con que se disimula la verdadera intención con que se hace una cosa. **2)** Montículo, cerro o collado. / Serie de muchas cosas que están o suceden una detrás de otra. / Dios del sol egipcio. **3)** Letra o mote que se pone en los emblemas y empresas. / Gomorresina de una planta de Persia, de las umbelíferas, que se usaba en medicina como antiespasmódico. / Cierta untura depilatoria. **4)** Huecograbado en máquinas rotativas. / Sistema de arrastre de los esquiadores, desde el final a lo alto de la pista, constituido por un cable de tracción con asideros adecuados. / Preposición. **5)** Observamos. / Interjección arriera. / En plural, voz media entre la de contralto y la de barítono. / Letra griega. **6)** Sujétame con cuerdas. / Animal radiado, cuya boca, rodeada de tientos, conduce a un estómago. / Número proporcional de nacimientos en población y tiempo determinados. **7)** Desgraciado, lamentable. / Ponga suave como la seda. / No vale un-----, es insignificante. **8)** Advierta. / Sustancia crasa y negra que se obtiene por destilación de la hulla. / Impedir o entorpecer el movimiento de un miembro. / Vocal fuerte. **9)** Interjección con que se denota haber venido en conocimiento de algo. / Infunda temor. / Percibí con la vista. / Tierra de labor que no tiene riego. **10)** Femenino, que hace milagros. / Instrumento para matar moscas. / Armadura de la cama. **11)** Aspero y picante al gusto y al olfato. / Valle o tierra baja y llana, a veces pantanosa. / Figuradamente, con disimulo.

VERTICALES

1) Palo o mástil menor que se pone en los navíos y demás embarcaciones de vela redonda sobre cada uno de los mayores, asegurado en la cabeza de éste. / Incisión quirúrgica de una glándula. **2)** Carro que suele tener bolsas de cuerda para recibir la carga, y un toldo de lienzo y cañas. / Pusiste precio. / Pasta sólida que se usa derretida para cerrar y sellar cartas. **3)** Nombre de varón. / Instrumento para determinar el peso específico de líquidos y sólidos. / Extensión grande de campo. **4)** Poníamos en tensión los cabos, velas, etc. / En el mar, gavia del palo mesana. **5)** Suprimido, destruido. / Río italiano. / Distribuyan las aguas para el riego. / Se dirige. **6)** Gran extensión de agua salada. / Nombre de consonante. / Acostumbraba. / Asunto de un discurso. **7)** Cada uno de los tablones que se aplican a los lados de la quilla de una embarcación varada, para que se mantenga derecha. / Tienen. / Pongo precio. **8)** Vestidura para andar por casa. / En el mar, Este. / Arrestámosla. **9)** Producto derivado de la quinina, que se usa en fotografía como revelador. / Dativo o acusativo del pronombre de primera persona singular. / Escamilla que se fomra en la cabeza a raíz de los cabellos. **10)** Parte correspondiente al pecho en las prendas de vestir abiertas por delante, y que suele ir doblada hacia afuera. / Recobrar la salud o reponerse de cualquier daño o menoscabo. / Entrega. **11)** Símbolo del calcio. / Restos que quedan en los hornos de carbón. / Isletas italianas, entre los ríos Brenta y Piave, que separan las lagunas de Venecia del mar Adriático; famosa playa de turismo. / Figurada y familiarmente, agudeza, ingenio; ¿lo tendrán nuestros colegas?... **12)** Terreno erial, raso y desabrigado. / Caed dando vueltas por una pendiente, escalera, etc. / Enfádate.

PROBLEMA DE LOGICA

VECINOS



Hace tres meses me mudé a uno de esos monstruosos polígonos de viviendas con seis pisos por rellano, en los que nadie conoce a nadie y a lo sumo se intercambia un "holaquetal" en el ascensor. Cansado de esa situación, el viernes pasado invité a tomar una copa a los vecinos de mi rellano. Resultaron ser cuatro parejas jóvenes y un soltero, e increíblemente, nadie estaba en paro. Después de presentarnos, nos enteramos de que los nombres y profesiones eran las siguientes:

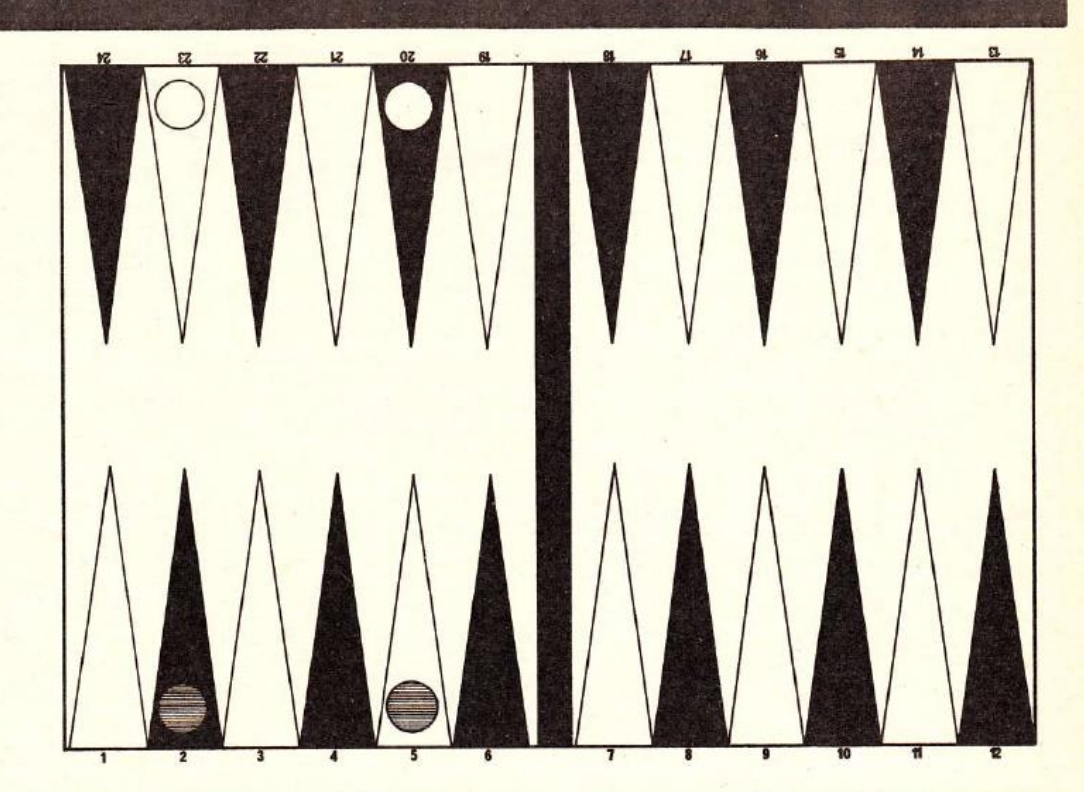
1) En la puerta 2 vivo yo, y no revelaré mi identidad.
2) Luisa vive en el piso n.º 6.
3) Saúl está casado con la charcutera, y no es cocinero.
4) No son Román y Lidia los que viven en el n.º 4. (Son pareja).
5) Rosendo es escritor, y no vive en el n.º 3.
6) Ni Casimiro ni Anselmo son solteros.
7) En el n.º 3 viven un técnico electrónico y una modelo.
8) Margarita es secretaria, y no vive en el n.º 1.
9) Luisa tiene la misma profesión que su marido.
10) Nora no es modelo ni cocinera.
11) El pintor (no es Román ni Casimiro), no está casado con Nora, y vive en el n.º 4.
12) En el n.º 1 vive el mecánico de automóviles. Está casado, pero no con Margarita ni con Lidia.

Puerta	Nombre del joven	Nombre de la joven	Trabajo del joven	Trabajo de la joven
1				
2				
3				
4				
5				

BACKAMMON

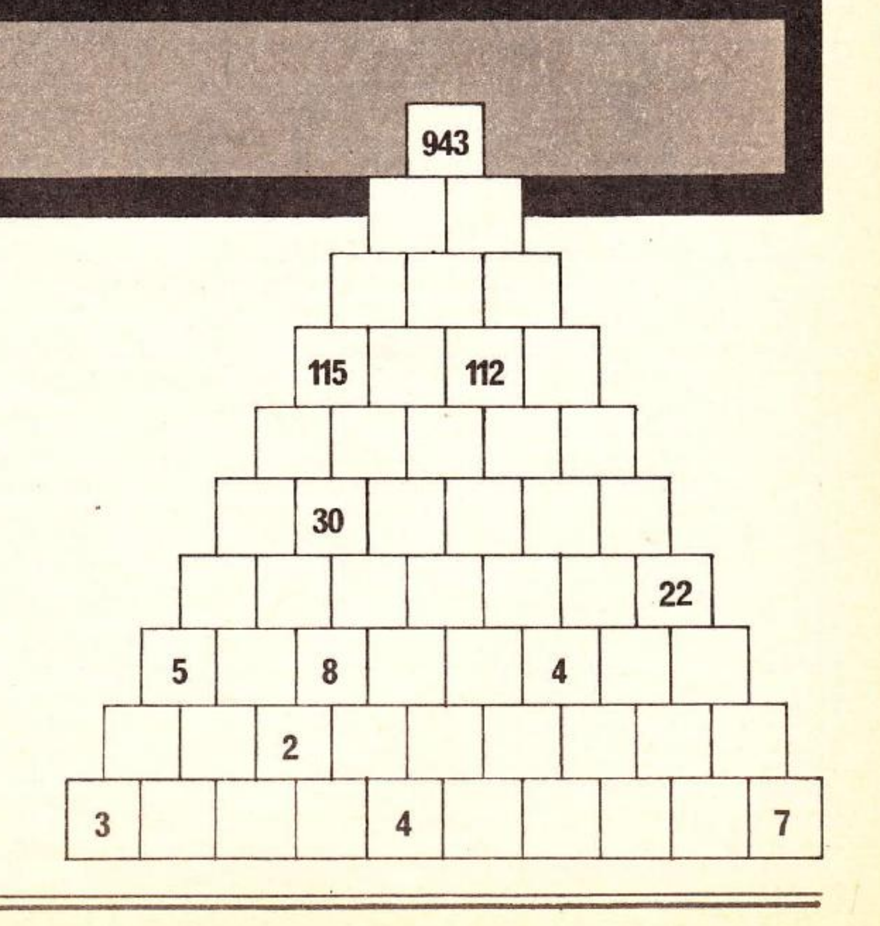
UN PROBLEMA DE DOBLAJE

El buen manejo del cubo de doblar es un arma poderosísima, que puede decidir una partida. Es también una arma de doble filo, ya que son muchos y variados los factores que influyen en la decisión de proponer, aceptar o rehusar un doblo. Desde ya, nos comprometemos a profundizar en este apasionante tema que, seguramente, tiene preocupados a muchos amantes del juego, sobre todo si son principiantes.
En el problema que presentamos, es el turno del negro y propone a su contrincante **doblar.** ¿Debe el blanco aceptar? No respondas precipitadamente, primero evalúa todas las posibilidades.

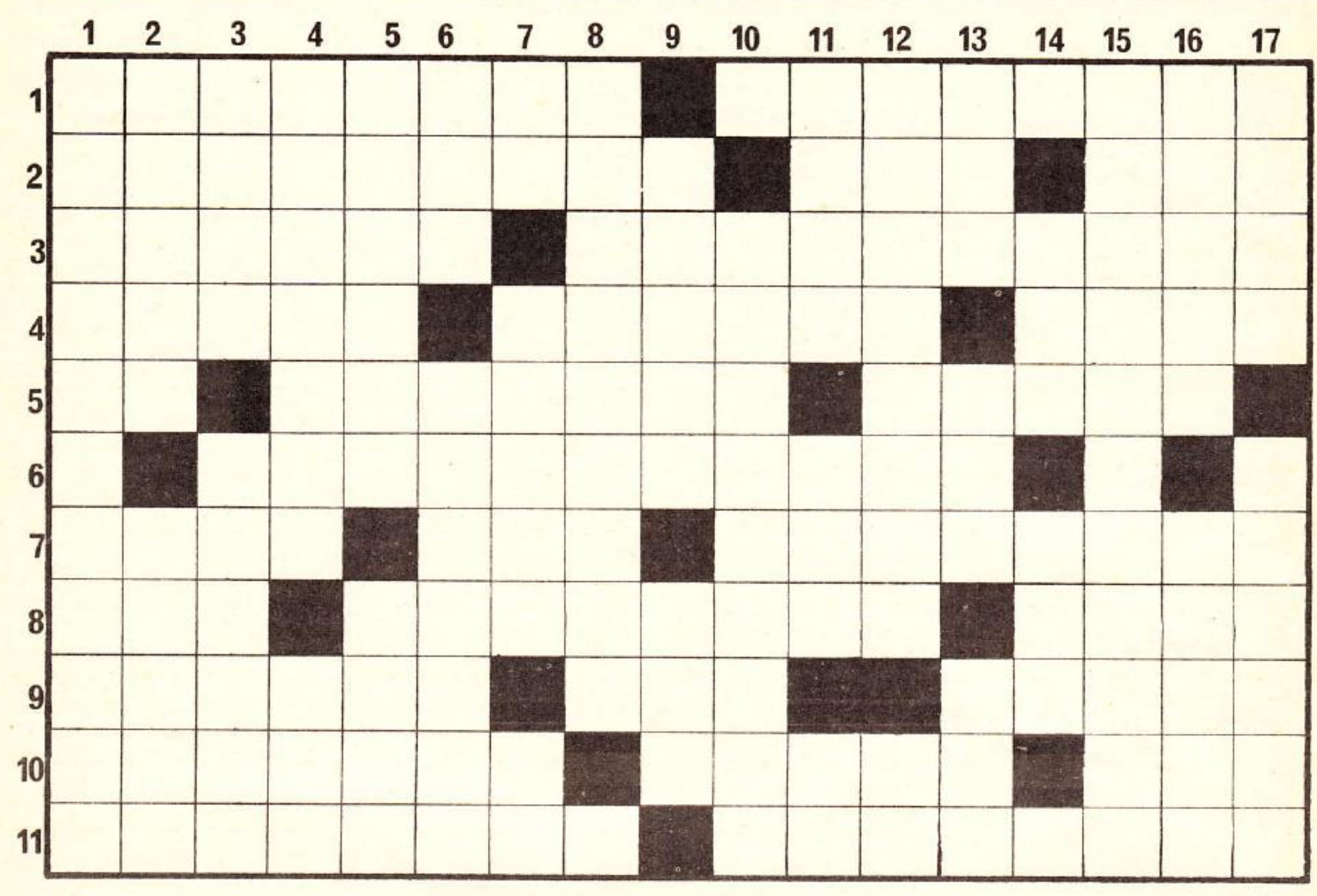


BABEL NUMERICA

Para llegar a la ansiada cumbre no tienes más que ir llenando las casillas vacías siguiendo esta sencilla ley: todo número se apoya sobre otros dos, que sumados, dan el primero. Descarta los tanteos; sólo un razonamiento lógico te llevará a destino.



CRUCIGRAMA CACHONDON



HORIZONTALES

1) Creer que algo es como es o como no es. / Peces que parecen yeguas. **2)** Relativas a los hombres de la mar; son muy famosas las telas de esa clase. / En el dialecto psicoanalítico, papel. / Recorra estas definiciones con la vista. **3)** Rabia, ira, furia, que produce una voz áspera y cuya inflamación es una afección de los conductos respiratorios. / Si ella lo está, puede realizar esa tarea. **4)** Punto cardinal que se debe leer hacia donde indica ese punto cardinal en los mapas. / Lo es el agua de la mar, y hay quienes completan allí su proceso digestivo. / Afecto. **5)** Primera consonante de consonante. / En plural, libro o cuaderno de cuentas ajustadas. / Artes de pesca. **6)** Usado como reflexivo te provocaba remordimiento. **7)** Higieniza el volcán. / Isla del Mar de Irlanda. / Figuradamente, en mí la falta de dinero es un mal de esa índole. **8)** Sube, mujer de vida airada. / Lleva a pasear el ganado para que coma. / Al revés, pensé (y no: pensé al revés). **9)** Subsistís, permanecéis. / Juego infantil. / Raza, pueblo. **10)** Cuando vuelvas del extranjero, si quieres, haz eso en mi casa. / Estado alotrópico del oxígeno. / Río de Girona. **11)** Señorita bonita y contentita que presume de damita. / Hedionda, con olor a pescado podrido frito en aceite rancio en una sartén inmunda.

VERTICALES

1) Acción propia de un mentecato tontorrón. 2) Dios romano de la guerra de las galaxias. / Tiñe su camisa un franquista. **3)** Anillos. / Al revés señora de una región checoslovaca cuya capital es Brno (vaya uno a saber cómo se pronuncia). **4)** Ciudad suiza con un 40% de alcohol, poco más o menos. / Pimiento más bien chileno y picante. **5)** Iniciar un expediente. / Devotas si tú, gallina, emites un sonido. **6)** Aféresis de anea. / Propulsaste un barco sin vela ni motor. **7)** Símbolo químico del argón. / No ignores, chico. / Dios, en arameo, artículo y pronombre, en castellano. **8)** Anillo de cuerda, hierro, madera, etc., que ensartado en un palo de arboladura o cabo, puede correr a lo largo del mismo. **9)** Reunión literaria o política en casa de, por ejemplo, aristocrática señora francesa. / El de Moscú es una quimera. **10)** Quita los bichitos a la leche según el método de cierto sabio francés. **11)** Labrad la tierra con el arado (para que no sea muy difícil: es una forma del verbo arar). / Instituto Nacional de Energía. / Al revés, río italiano. **12)** Porción de aire o humo que se echa de una vez. / Símbolo químico del gas de las lámparas de neón. **13)** Nombre oriental muy vinculado a cuarenta ladrones. / Coge, agarra. / Diosa de la aurora, de rosados dedos, según Homero. **14)** Yunque crucigramero de los plateros y hojalateros. / Siglas del Instituto de Tecnología de Massachusetts, donde se descubrieron varios de los nuevos elementos químicos. **15)** Se hace más de uno por día a favor del desarme, pero si descomponemos la palabra comienza con una señal de fuego y termina con que no digo la verdad. **16)** Poetas épicos de la antigua Grecia. / Alimentes y eduques a nuestros polluelos, querida esposa mamífera. **17)** El Sarre, en alemán. / No construirá un violín ni compondrá la música, pero de todos modos hará algo que nos permitirá percibirla con los oídos.

SUPERGRAMA

HORIZONTALES

1) Trato, correspondencia entre dos o más personas. / Mezcla que proviene de la incorporación de un líquido con una materia pulverizada, de la cual resulta un todo espeso, blando y consistente. **2)** Que tiene mucha pompa u ostentación. / Frutos de la palmera, de figura elipsoidal prolongada. **3)** Comida que se toma por la noche. / Causais pena, afligís. / Flojo o que no tiene la tensión que naturalmente debe tener. **4)** Arena menuda, generalmente de hierro magnético, que se echaba en los escritos recientes para secarlos y que no se borrasen. / Estado de confusión en que se hallaban las cosas al momento de la creación. / Taza grande. **5)** Partió. / Al revés, gasté. / Al revés, letra griega. / Reflexión del sonido. **6)** Nombre de la décimosexta letra del alfabeto español. / Nombre de una lengua provenzal y afirmación en esta misma lengua. / Coger al que huye o va de prisa. / Dirigíos. **7)** Al revés, nota musical. / Dotad a un ser de perfecciones o virtudes; honradlo, enaltecedlo. / Artículo indeterminado plural. **8)** Atreverse. / Gas noble que se encuentra en pequeñas cantidades en la atmósfera terrestre. / Expeles orina. **9)** Arillo de metal, casi siempre precioso que, como adorno, suelen llevar las mujeres atravesado en el lóbulo de cada una de las orejas. / Ejercitaron el sentido del tacto, percibiendo la aspereza o suavidad, dureza, blandura, etc., de los objetos sensibles. **10)** Apócope de santo. / Toque militar al romper el día, para que la tropa se levante. / Organo de la visión. **11)** Dueños y señores de una finca. / Baile de origen alemán que ejecutan las parejas con movimientos giratorios y de traslación. / Faltos de sal. **12)** Cometerá cierta defraudación o hurto. / Aristas o bordes agudos de instrumentos cortantes. / Una de las virtudes teologales. **13)** Armadura para defensa del cuerpo, hecha de láminas pequeñas e imbricadas, por lo común de acero. / Terminación del nombre de los alcoholes. / Príncipe o caudillo árabe. **14)** Linda, agraciada, de cierta proporción y belleza. / Advertida, prevenida, a veces por vía de corrección disciplinaria. **15)** Trampa, embuste, estafa. / Plato de dulce que se prepara mezclando yemas de huevo, leche y azúcar y poniéndolo, para que se cuaje, en el baño de María. / Diviértase, manifiéstese mediante la risa. **16)** Símbolo del Bario. / Escrito de lo sucedido en una junta. / Emperador romano que mandó incendiar la ciudad. / Nombre de la décimotercera letra del abecedario español. **17)** Metal precioso. / Plural de vocal. / Disponga eras para poner plantas en ellas. / Agudo, perspicaz, ingenioso. **18)** Prefijo que significa "nuevo". / Pisa causando ruido, haciendo fuerza y estribando en el tacón. / Al revés, preposición. **19)** Caja grande para guardar cosas. / Júntase. / Sal blanca compuesta de ácido bórico, sosa y agua, que se encuentra formada en las playas y en las aguas de varios lagos de China. **20)** Al revés, artículo neutro. / Personaje bíblico. / Símbolo de la Plata. / Al revés, engaño, fraude, simulación. **21)** Arbolito del archipiélago filipino cuyas hojas se usan para curar hinchazones de las piernas. / Preposición que indica carencia. / Interjección que se usa para dar ánimo a las bestias. / Interjección que indica sorpresa. **22)** Al revés, reparto. / Tengamos aversión hacia algo o alguien. **23)** Maltratan, castigan. / Causó dolor físico o espiritual. / Pedido de socorro. **24)** Argolla. / Haced perder el ánimo, las fuerzas, el vigor. / Batracio anuro. **25)** Dios egipcio. / Cocinado sobre las brasas. / Dios escandinavo. / Chacó pequeño de fieltro.

VERTICALES

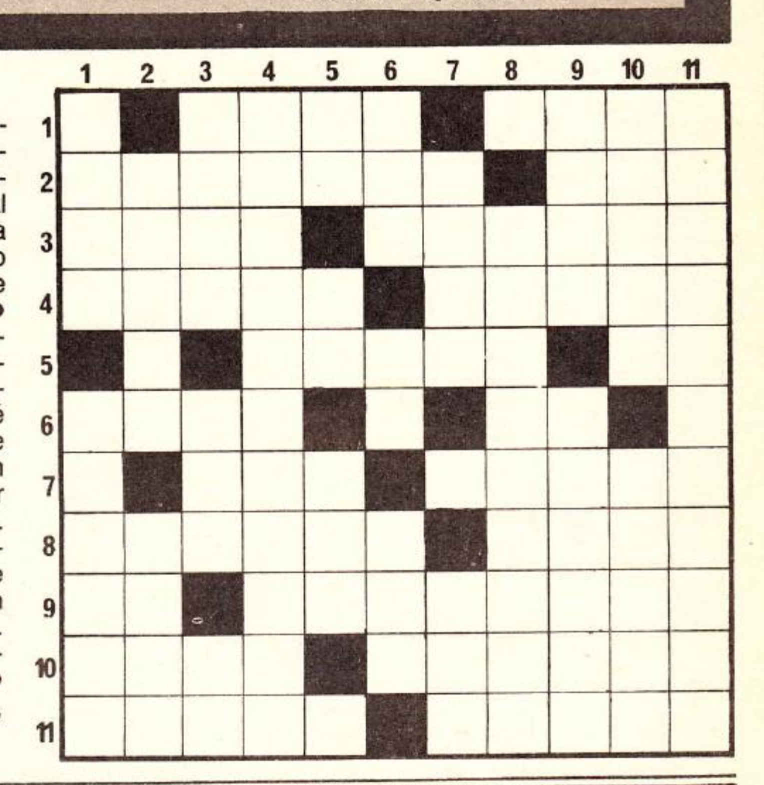
1) Acción de dar voces repetidas el gallo o la gallina. / Pronombre demostrativo. / Moluscos gasterópodos pulmonados, terrestres, que cuando se arrastran dejan como huella de su paso una abundante baba. / Levantar a los niños en brazos. **2)** Realizando una acción. / Disminuir la potencia o la velocidad. / Epoca. **3)** Gobierne los caballos, o use de ellos según arte. / Que gozan de buena salud. / Símbolo del Sodio. / Médico especialista en tumores. **4)** Planeta mucho mayor que la Tierra, distante del Sol diecinueve veces más que ella y acompañado de cuatro satélites. / Río de Suiza. / Establecimiento donde se beneficia la sal de las aguas del mar o de ciertos manantiales. / Antigua región del Asia Menor, al norte de Jonia. **5)** Al revés, prefijo privativo. / Cueros de cabra, cosidos y con una abertura, que se usa para contener líquidos, como aceite o vino. / Acción y efecto de rodar. / Criaderos de minerales de útil explotación. **6)** Perteneciente a Italia. / Ramo delgado, largo, limpio de hojas y liso. / Infusión. / Al revés, preposición inseparable. **7)** Combinación métrica de estrofa. / Máquina elemental, en forma circular, y de poco grueso respecto a su radio, que puede girar sobre un eje. / Lujo extraordinario. **8)** Quitarán la suciedad. / Que no está aceptado por la ley. / Medicamento contra un veneno, o cualquier otra medicina que preserve de algún mal. **9)** Preposición. / Adjetivo que indica cantidad. / Empieza a aparecer la luz del día. / Símbolo del Litio. **10)** Instrumento músico de viento, formado por un fuelle cuyos dos extremos se cierran por sendas cajas, en los que juegan cierto número de teclas o llaves. / Cara, que cuesta mucho dinero. / Organo que permite la audición. **11)** Sentirá odio o rechazo. / Oportunidad o comodidad de tiempo y lugar que se ofrece para ejecutar o conseguir una cosa. / Dícese de la persona áspera de condición o maldiciente. **12)** Nariz grande. / Tierra alta, próxima a la Cordillera de los Andes. / Hombre que hace o vende ollas y todas las demás cosas de barro que sirven para los usos comunes. / Al revés, marchar, dirigirse. / Adverbio de afirmación. **13)** Existan, estén. / Tela de seda lustrosa, de más cuerpo que el tafetán y menos que el terciopelo. / Pesares, desazones morales, pesadumbres. **14)** Diez veces cien. / Metal blancogris, quebradizo, bastante duro para rayar el vidrio, capaz de hermoso pulimento. / Lo que pertenece a la rufianesca. / Ejercitamos el sentido del olfato. **15)** Elogió, celebró con palabras. / Pechos, mamas de la mujer. / Dícese del músculo que sirve para elevar la mandíbula inferior de los vertebrados. / Lugar destinado en las iglesias o en los cementerios para reunir los huesos que se sacan de las sepulturas a fin de volver a enterrar en ellas. **16)** Condición orgánica que distingue al macho de la hembra, en los animales y en las plantas. / Lealtad, observancia de la fe que uno debe a otro, en plural. / Río de Italia, el mayor del país, que desemboca en el mar Adriático. **17)** Puestos por el suelo, destruidos, arruinados, arrasados. / Poema dramático puesto en música en el que a veces se intercala un trozo declamado. / Artículo determinado. / Preposición inseparable que significa detrás o después de y que, en algunas palabras, se dice y se escribe como en latín.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1													■				
2										■							
3					■								■				
4									■					■			
5					■				■			■				■	
6				■			■								■		
7			■								■					■	
8	■					■		■					■				
9		■						■								■	■
10				■		■						■		■			
11					■					■						■	
12							■		■						■		
13	■		■							■			■				
14							■										
15						■					■						■
16			■					■						■			
17				■				■				■					
18		■				■								■			■
19						■						■					
20		■			■				■			■					■
21	■					■				■					■		
22		■							■								■
23						■						■				■	
24				■							■		■				
25			■						■					■			

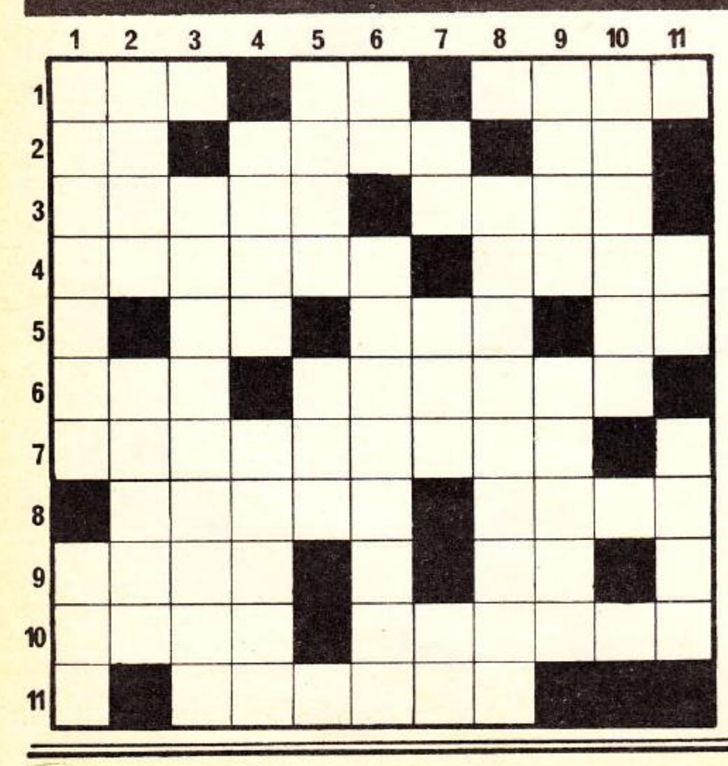
CAOTICO

No es fácil este crucigrama, sobre todo porque las definiciones están desordenadas. ¡A ver cómo te apañas!

Que está bañada de caramelo • Recele, sospeche. • Cabello blanco. • Relativo al campo. • Construcciones que hacen ciertos animales para procrear. • Vitorean, aplauden. • Movimientos involuntarios de ciertos músculos. • Reflexiono, discurro. • Pez de color gris plateado por debajo. • Apartados, alejados. • Pintor francés autor de Las Damas de las Amapolas. • Tiempo pasado del verbo ir. • Limpio, puro. • Organización terrorista vasca. • Autor de: veinte poemas de amor y una canción desesperada. • Negocio, tráfico. • Voz media entre el contralto y el barítono. • Ingenio electrónico y automático. • Preposición. • Corteza, postilla, moco. • Iniciales de Sociedad Anónima. • Todo lo que es o existe. • Terminación de infinitivo. • Disparo, escapo. • Al revés, comentario que va fuera del texto. • Adverbio de lugar. • Substancia que sirve para condimento. • Símbolo químico del protactinio. • Ultrajaban, ofendían. • Sujete, ligue. • Trabajaré la tierra. • Pondré sal. • Color del mar. • Doble consonante. • Aparato en que se bate. • Cualquier cosa que sirve para vestido. • Al revés, pronombre posesivo. • Ferlitizad. • Doble vocal. • Punto de partida en cada cronología particular. • Apócope de tanto. • Símbolo químico del Bario. • Piña americana. • Devasta, destruye.



LAS SILABAS



Las siguientes sílabas, debidamente ordenadas y colocadas en la cuadrícula, formarán una frase extraída de **El nadador,** de John Cheever.

A	**JUN**	**RA**
A	**LA**	**SE**
A	**LA**	**TO**
AL	**LLO**	**TO**
CON	**MA**	**TOS**
DE	**MAR**	**TRE**
DE	**ME**	**UN**
DO	**MI**	**VAN**
DO	**MU**	**VER**
DON	**NA**	**VIEN**
DON	**ÑA**	**VION**
EN	**PA**	**VOL**
GUI	**PLA**	**Y**
JER	**POR**	

EL DIFICILIN

Si eres hábil en el arte de hallar sinónimos, aquí puedes ejercitarte un poco; de lo contrario, empieza por las más o menos dificilillas, que el resto estará chupi.

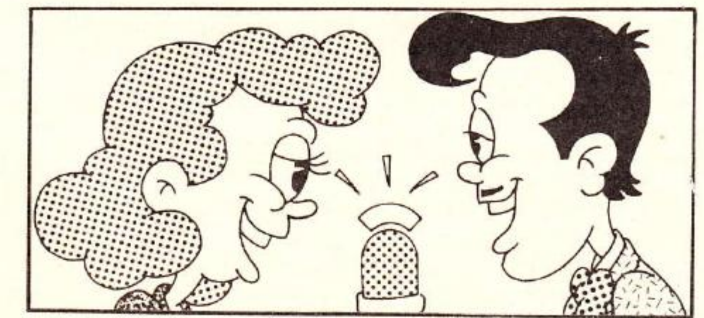
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1							■								■
2						■				■					
3								■							
4				■									■		
5							■				■				■
6								■							
7			■							■				■	
8	■	■		■		■			■						
9							■								
10					■							■			■
11											■				
12			■			■		■		■				■	
13					■							■			
14				■					■				■		
15							■								

HORIZONTALES

1) Da. / Da. **2)** Cólera. / Cólera. / Oveja que cría un cordero de otra madre. **3)** Contienda. / Contienda. **4)** Nombre de consonante. / Relativo a los dedos. / Consonante RRRepetida. **5)** (Gamal Abdel), político y militar egipcio. / Ansar. / Nave. **6)** Amáis con extremo. / Figuradamente, obscurece, desluce. **7)** Letra griega. / Membrana interna que envuelve al feto. / Hace subir alguna cosa tirando de la cuerda de que está colgada. **8)** Símbolo del rubidio. / Planta bromeliácea, que produce fruto grande en forma de piña. **9)** Quema. / Quema. **10)** Prohíba. / Prohibiera. / Voz de mando. **11)** Mujer natural de una región de la España Tarraconense, que comprendía parte de las actuales provincias de Tarragona y Castellón. / Reces. **12)** Contracción. / Terminación verbal. / Vende sin tormar el precio de contacto. **13)** Hendedura. / Hendedura. / Hermana. **14)** Adverbio de lugar. / Valle pirenaico de Lérida. / Varilla que atraviesa un cuerpo giratorio y le sirve de sostén en el movimiento. / Neutro. **15)** Valor y pronunciación de las letras. / Lancen rayos de luz o calor en todas direcciones.

VERTICALES

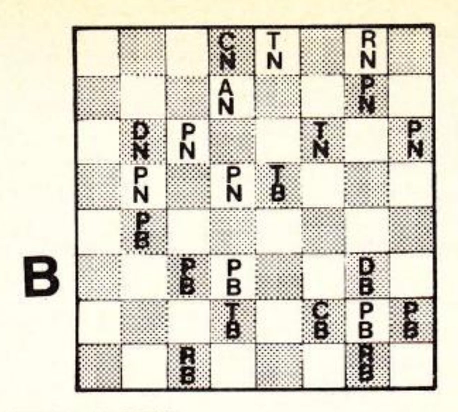
1) Arreglar. / Familiarmente, arreglaras. 2) Astuto, disimulado. / Astuto, disimulado. **3)** Que padece obsesión. / Está encendido. Kan. **4)** Requiescat In Pacem. / Abreviatura de señora. / Relativa al aire. **5)** Familiarmente, fiesta, diversión con comida y bebida abundante. / Símbolo del cromo. / Preposición inseparable. **6)** Moneda antigua, realillo de plata de ocho cuartos y medio. / (Gardner), nombre de esta famosa actriz norteamericana. / Tela de seda sin brillo y de más cuerpo que el tafetán. **7)** Al revés, me precipité. / Señor inglés. / Capital del distrito portugués homónimo y de la provincia del Alto Alentejo, en la cumbre de una colina rodeada por el río Xarrama. **8)** Símbolo del erbio. / Interjección con que se denota haber venido en conocimiento de algo. / Muerte. / Instituto Nacional de Industria. **9)** Organos con dos orificios que comunican con el aparato de la respiración. / Arbusto malpigiáceo de Honduras, que da un fruto pequeño, sabroso y aromático. **10)** Al revés, penetré un líquido en un cuerpo permeable. / Acre; medida inglesa de superfície. / Río catalán. **11)** Trazo, tira, lista. / Trazo, tira, lista. / Trazo, tira, lista. **12)** Perpetúan la duración de una cosa. / Percibí un sonido. / Entregue. **13)** Municipio y villa de la provincia de Granada. / Familiarmente, pillaras, tomaras alguna cosa para ti. **14)** Cavernas, cuevas. / Mezcla de gases, principalmente oxígeno y nitrógeno, que forma la atmósfera terrestre. / Cierto baile andaluz. **15)** Río suizo. / Antigua confederación de varias ciudades de Alemania. / Especie de sera más larga que ancha, que sirve regularmente para carga de una caballería.





TREBEJOS PARA PENSAR

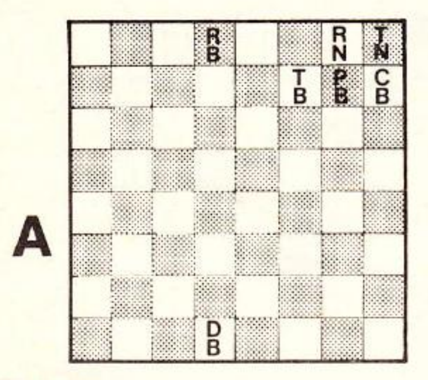
Tres problemas tres para que te muestres analítica/o e inteligente. Ojo, que puede haber alguna sorpresita.



B

METIDA DE PATA

Aquí las blancas acaban de capturar el PR de las negras, sin percatarse de que con tan natural jugada han puesto un pie con toda su fuerza en el abismo de la derrota. ¿Cómo aprovechan las negras tan monumental metida de pata?



A

MATE EN DOS

Esta es una prueba para hacerte hervir la olla de las ideas, pequeño problema en el cual las blancas juegan y dan mate en dos jugadas, jueguen las negras lo que jueguen. ¿Te atreves a resolverlo?

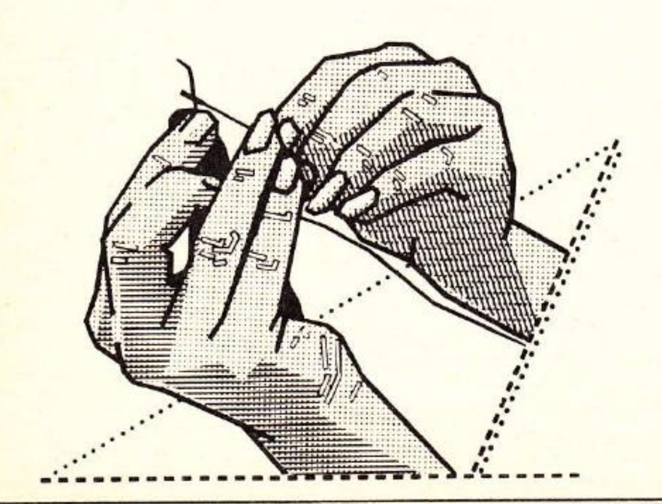
C

LA GRAN ESPERANZA BLANCA

En este caso, son las blancas las que, con una jugada de gran impacto, dejan K.O. al contrincante. ¿Cómo conectarías el golpe demoledor?

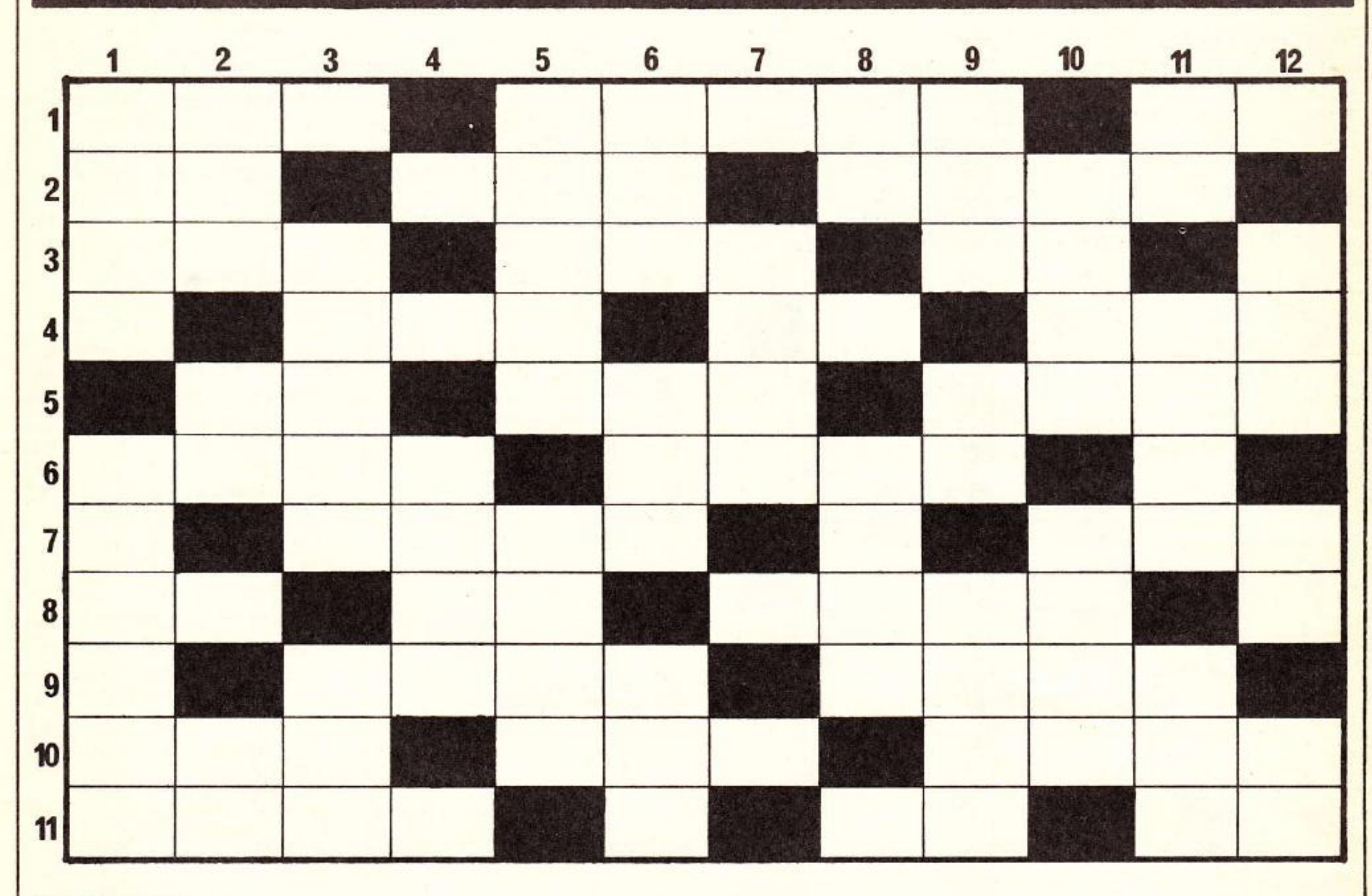
SOPA DE HERRAMIENTAS

En esta sopa de letras están disimulados los nombres de dieciocho herramientas. Búscalos.



T	L	A	Z	A	M	B	V	Z	A	O	R	T
Y	E	H	M	A	O	U	L	E	Z	T	A	S
U	C	C	A	O	N	R	L	S	A	N	P	N
N	N	A	R	R	E	I	S	A	N	E	I	O
Q	I	H	T	P	M	L	F	M	E	G	C	C
U	C	C	I	A	O	N	R	O	T	R	O	I
E	V	A	L	L	A	N	A	D	C	A	C	L
U	N	R	L	A	L	E	Z	N	A	S	R	A
Q	A	N	O	R	D	A	L	A	T	R	E	S
O	L	A	P	U	N	Z	O	N	E	R	A	T

CRUCIGRAMA SILABICO



HORIZONTALES

1) Titubean. / Pájaro carpintero. / Embuste, adulación. **2)** Prenda de abrigo o adorno para la cabeza. / Alcanza lo que desea. / Jade. **3)** Flotará sobre el agua. / Betún de estopa y cal, para tapar juntas de cañerías. / (José Enrique), escritor, pensador y humanista uruguayo. / Conjunción disyuntiva. **4)** Ofrece. / Variedad de escarabajo. / Que no está enfermo. / Conjunto de ropas. **5)** Dícese del tabaco en polvo. / De poca importancia. / Motín. **6)** Treparé a una cumbre. / Vallados, cercos. / Nombre de consonante. **7)** Nombre de consonante. / Desbastadura. / En mayor cantidad. / Pequeño mamífero carnicero de América, de la familia de los ursídeos. **8)** Pasajes textuales que se reproducen de un libro. / Pieza de las armas de fuego que sirve para asegurar la puntería. / Cortará con las tijeras la lana o el pelo del animal. / Artículo determinado femenino singular. **9)** Nombre de una consonante del alfabeto griego. / Dícese del medicamento que calma o sosiega. / Color sacado de la cáscara de la nuez, usado para pintar, de color de nogal. **10)** Tela acolchada que se pone a las bestias bajo la silla o albarda. / Entre los antiguos, manuscrito arrollado en forma de rodillo. / Volverá a nacer. **11)** Que rapa o rae una cosa, en femenino. / Símbolo del tantalio. / Pedazo redondo de cualquier materia que sirve para jugar. / Aplícase, en sentido figurado, al sentido que por extensión se da a una palabra.

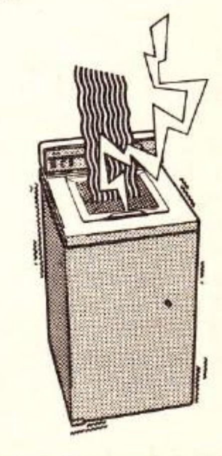
VERTICALES

1) Fortificación hecha con cestones. / Determinará en particular una cosa. **2)** Picadura. / Racamento. / Yunque de plateros. / Vestido. **3)** Apócope de tanto. / Zarigüeya. / Nombre de diversas asambleas de los antiguos. **4)** Nota musical. / Dativo del pronombre de la tercera persona del singular. / Afectada. / Dios del Sol entre los egipcios. **5)** Gallinácea americana parecida a la tórtola, de pecho carmesí. / Que subsiste. **6)** Tradición oral de los hebreos que explicaba el sentido de la Sagrada Escritura. / Limpiará con agua. / Adorno desarrollado en forma de espiral, principalmente en los capiteles del orden jónico y compuesto. **7)** Apócope de mamá. / Especie de pastel de queso y masa. / Existe. / Hombres ingleses. **8)** Signo tipográfico de corrección que indica que ha de quitarse alguna letra o palabra. / Adverbio de negación. / Damasceno. /Dativo y acusativo del pronombre de segunda persona singular. **9)** Manatí. / Dios de la guerra de los griegos. / Lagar pequeño. **10)** De olor a huevo podrido. / Alga marina que se usa como vermífugo. **11)** Número que en los planos y mapas indica la altura a que se halla un punto sobre el nivel del mar. / Medicamento que se creía eficaz para todas las enfermedades. / Moldura cóncava en la basa de la columna. **12)** Símbolo del bario. / (Alonso de) conquistador español que descubrió la isla de Curazao. / Arbol tiliáceo. / Espacio de tiempo de corta duración.

GIGANTE

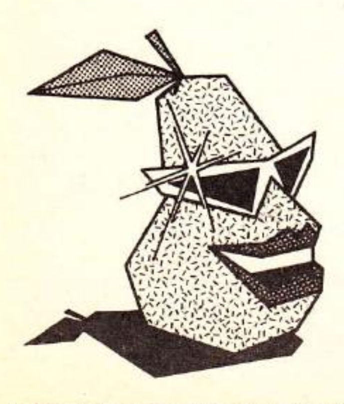
HORIZONTALES
1) Pieza de la armadura antigua a modo de coraza pequeña. / Huesecillo impar que forma la parte posterior de la pared de las fosas nasales. **2)** Acogerse a un lugar seguro. / Al revés, Tunante. **3)** Miembro de un Rotary Club. / Echaba anclas. **4)** Apetito o deseo de venganza. / Al revés, pronombre personal segunda persona sing. / Los que han recibido las órdenes sagradas. **5)** Símbolo del ástato. / Asta delgada y ligera con punta de hierro que, disparada con el arco, sirve de arma arrojadiza. / Surco estrecho y largo que se abre en un madero, piedra u otro material. **6)** Interjección que suele usarse repetida para llamar a los perros. / Femenino, que tiene costra. **7)** Apócope de uno. / Alabáis. / Nota musical. **8)** Expliqué el contenido de un escrito. / Diosa griega de la venganza. **9)** Municipio de la provincia de León; sede episcopal con catedral del siglo XVI. / Existe. **10)** Nombre de mujer. / .ageirg arteL / Contrapuerta que se adosa a una puerta, por fuera o por dentro, para evitar corrientes de aire y amortiguar los ruidos. **11)** Quitásemos. / Ave trepadora del Brasil, las Guayanas y México. **12)** Hijo de Arán y sobrio de Abraham. / Con iniquidad. **13)** En torno. / Voz de mando. / Repetido, diosa egipcia. **14)** Irregulares, extrañas. / Junte dos o más cosas. **15)** Adorna. / Manceba turca. **16)** Mes del año. / Tenaz y porfiado. **17)** Título que llevan los superiores de las comunidades religiosas. / Inflamaciones superficiales de la piel, acompañadas de fiebre. **18)** Apócope de suyo. / Se hallan. / Percibimos por el oído. **19)** Sacarlos, inventarlos. / Dádivas, donaciones, regalos. **20)** Planta herbácea anual, de las leguminosas, de hojas casi redondas, pecioladas de tres en tres. / Existías. / Nota musical. **21)** Muaré. / Olas. / Apócope de valle.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1									■						■
2											■				
3								■							
4				■			■								
5			■						■						
6				■										■	
7			■								■		■		
8								■							
9		■								■		■			■
10						■			■						
11		■										■			
12				■											
13										■			■		
14		■									■				■
15					■									■	
16	■						■								
17					■										
18			■						■						■
19										■					
20	■							■					■		
21						■						■			



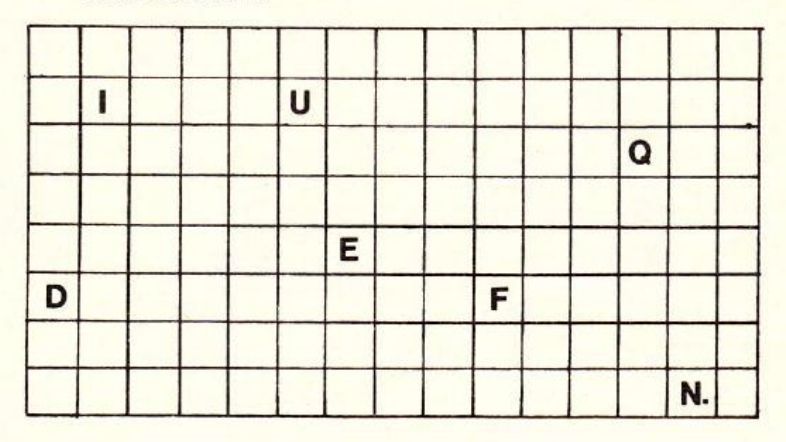
VERTICALES
1) Que tiene en la cara alguna cicatriz. / Cocina un manjar al fuego. **2)** Conveniente. / Terminación propia de los

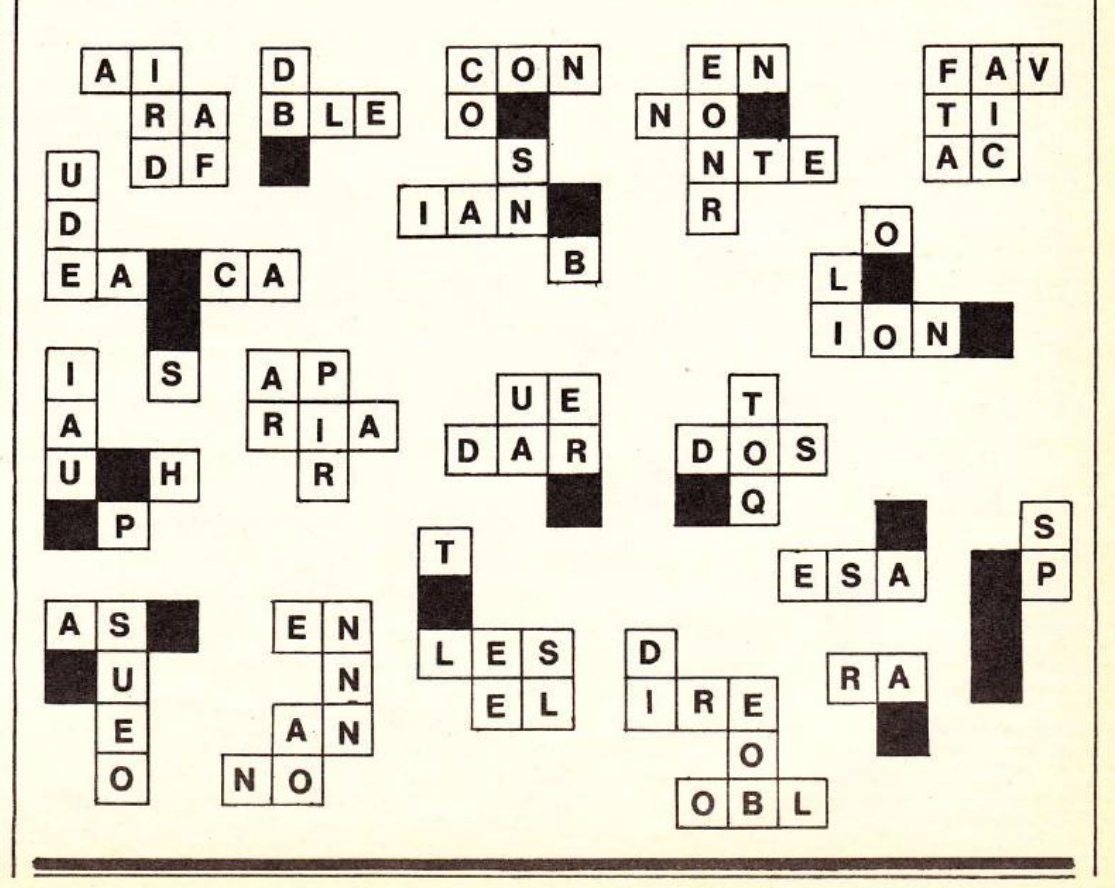
alcoholes. / Fuerte, vigoroso. **3)** Mamífero roedor, muy voraz y destructor. / Sociedad de caballeros, cuyo instituto era ejercitarse en la equitación. / Altar en que se ofrecen sacrificios. **4)** Nodriza. / Lezna. / Excitar una pasión, una disputa, etc. **5)** Familiarmente, que muestra en el semblante aflicción o sobresalto. / Conoce. **6)** Ignorante y no versado en ciencias ni letras humanas. / Instrumento que sirve para medir la velocidad del viento. **7)** Nave. / Tumor, hinchazón, tubérculo. / Rallador. **8)** Terminación verbal. / Vivienda. / Escrito en griego y latín. **9)** Condimento. / Tinaja. / Pertenecientes al muro o pared. / Necesidad de beber. **10)** Respetase en sumo grado. / Palo aguzado que usaban los indios americanos para labrar la tierra. / Mono. / Símbolo del radio. **11)** Quiebra económica. / Efluvio que se desprende de materias corruptas o aguas estancadas y que se consideraba causa de enfermedades antes de que se descubrieran las bacterias. / Sustancias que tienen algún sabor. **12)** Juguete de niños formado por una cruz o estrella de papel que gira movida por el viento. / Saquemos con ruido por la boca, los gases del estómago. **13)** Especie de saya que se usa debajo de la falda. / Quitan la humedad. / Nilón. **14)** Color que la vergüenza saca al rostro. / Estaba en desacuerdo con otro. / Persona aficionada a estar en su casa. **15)** Pedazos de carne secos y salados o acecinados para que se conserven. / Engañes a uno enredándolo en algún compromiso. / Prefijo que significa "detrás" o "después de". / Prado en que suele sestear el ganado vacuno.



COMPOSICION

Colocando con esmero, lógica y un poquitín de paciencia los trozos que ves debajo, podrás componer un párrafo extraído de "El hombre que fue jueves", **del gran G.K. Chesterton.**





MINIGRAMA

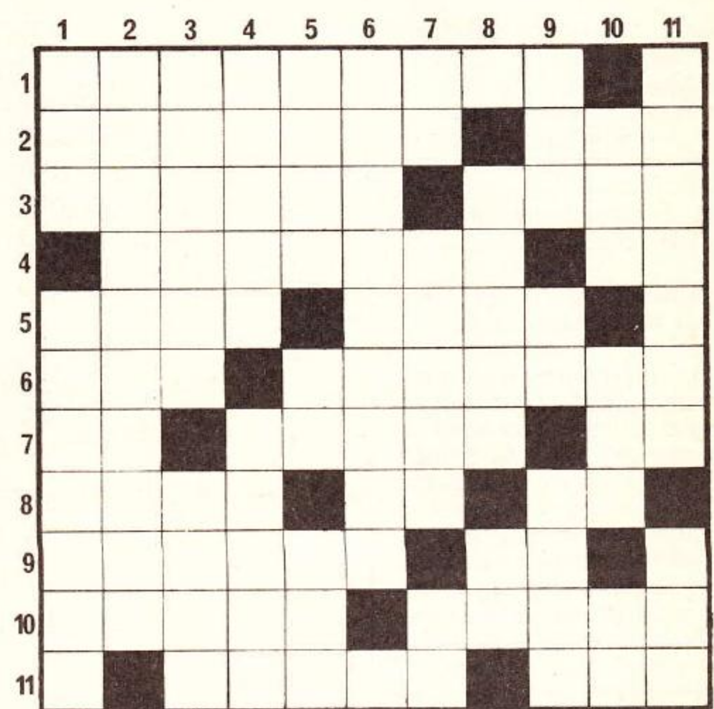
HORIZONTALES

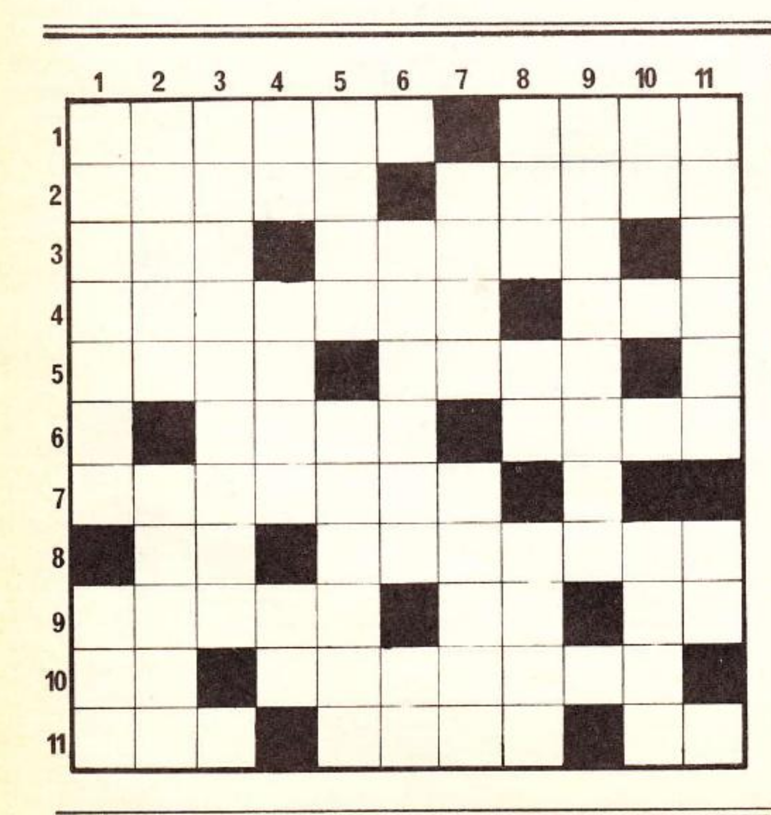
1) Lugares donde se adiestran los caballos. **2)** Alumbra, da luz. / Quise, deseé. **3)** Rodará, dará vueltas por medio de ruedas. / Perteneciente o relativo al ano. **4)** Títulos de honor equivalente a "señoras". / Afirmación. **5)** Repartimiento que en América se hacía por sorteo entre indios para trabajos públicos. / Metal precioso, plural. **6)** Indio de la Patagonia, América del Sur. / Que tiene crema. **7)** Símbolo químico del calcio. / Dícese de un pueblo nómada que, procedente del Caúcaso, invadió la Galia y España. / Al revés, pronombre de la primera persona, masculino. **8)** Impresión que los cuerpos producen en el olfato. / Otorga. / Al revés. símbolo químico del rutenio. **9)** Sin compañía, (diminutivo, masculino). / Preposición insepa -rable. **10)** Audaz, atrevida. / Metal pesado, dúctil y maleable. **11)** Perfecto y libre de culpas, declarado por la Iglesia. / Interjección que se emplea para infundir ánimo.



VERTICALES

1) Al revés, en latín, descansa en paz. / Que tienen las narices llenas de mocos. **2)** Alúmbralos, dadles la luz. **3)** Parte posterior de la caja de las armas de fuego. / Ondas de gran amplitud que se forma en el agua de mar **4)** Querida. / Seca, esteril. **5)** Manifestará. / Símbolo químico del cloro. / Apócope de tanto. **6)** Que tiene amor. **7)** Símbolo del radio. / Conjunto de partículas, generalmente de cuarzo, desagregadas de las rocas. / Río de Italia. **8)** Muestro una cosa. / Contracción. **9)** Apócope de santo. / Preposición, bajo, debajo de. / Solos, únicos. **10)** Adverbio de comparación, que denota mayor cantidad numérica. / Uno de los cuatro puntos cardinales. / Sonido con el que se representa la voz de la vaca. **11)** Pertenecientes a la poesía lírica. / Artículo determinado, género masculino, plural.





ANAGRAMATICO

Las referencias son todas anagramas de las palabras que corresponden al crucigrama, es decir, tienen las mismas letras pero en distinto orden.

HORIZONTALES

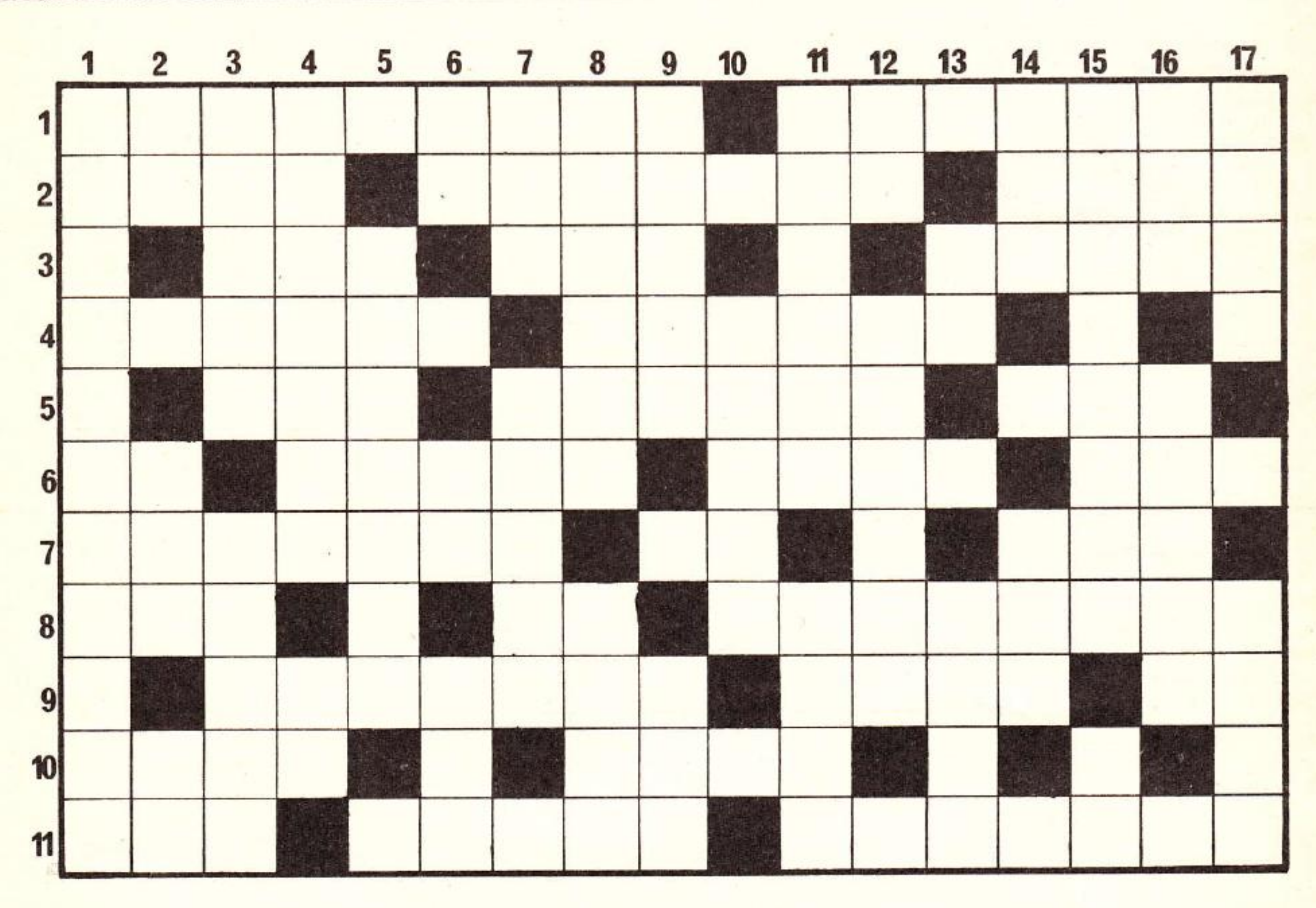
1) ABARCA. / LAVA. **2)** CALLO. / OREAS. **3)** REO. / ROIDO. **4)** REGENTE. / LIA. **5)** ORAR. / RAEN. **6)** RALA. / ELLO. **7)** ALFORJA. **8)** AR. / AORISTO. **9)** SARNA. / NA. / CA. **10)** SO. / DESPIDO. **11)** EON. / ASIS. / NO.

VERTICALES

1) ALERGIA. / NOS. **2)** ACERO. / FRESA. **3)** ACLARARON. **4)** AB. / OLEO. / PA. **5)** LONA. / RAJASE. **6)** TIERRA. / ID. **7)** RODE. / SIRIA. **8)** OSA. / LA. / NADO. **9)** ENVASARE. **10)** RA. / SOTA. **11)** TALION. / CO.

CRUCIGRAMA TEMATICO

En este crucigrama econtrarás 19 instrumentos musicales.



HORIZONTALES

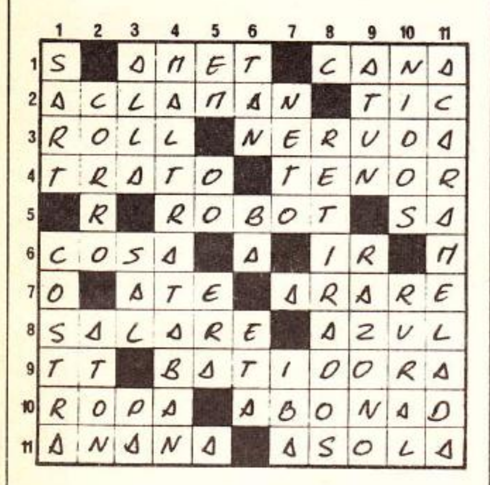
1) Instrumento músico de viento, de llaves. / Instrumento músico formado por varias teclas o cuerdas que se golpean con un macillo de corcho. **2)** Instrumento músico usado por los antiguos. / Guarnecen la orilla de una tela. / Al revés, parte superior de las diligencias y de los automóviles donde se colocan los equipajes cubriéndolos con un cuero o una lona. **3)** Parte del cuerpo de algunos animales, que les sirve para volar. / Ameos, planta umbelífera. / Tomo nota. **4)** Instrumento músico de cuatro cuerdas, templadas de quinta en quinta, que se toca con un arco. / Tambor grande que se toca con maza, en plural. **5)** Emperador ruso. / Exterminaos. / Entre los antiguos, todo poema destinado a ser cantado. **6)** Símbolo del calcio. / Instrumento músico pastoril hecho a modo de laúd. / Dos y uno. / Nombre de consonante. **7)** Instrumento músico de viento de muy grandes dimensiones, que se emplea en las iglesias, en plural. / Afirmación. / Planta euforbiácea de América que segrega un jugo lechoso cáustico. **8)** República Arabe Unida. / Apócope de mamá. / Instrumento músico de cuerda, que se toca dando vueltas a un manubrio. **9)** Instrumento rústico pastoril, compuesto de varias flautas juntas. / Instrumento músico de cuerdas. / Terminación de infinitivo. **10)** (—— et Vilaine), departamento del Oeste de Francia. / Método, conjunto de reglas para hacer bien una cosa. **11)** Al revés, dueño. / Instrumento musical de cobre, que hoy se usa poco. / Flauta pagana.

VERTICALES

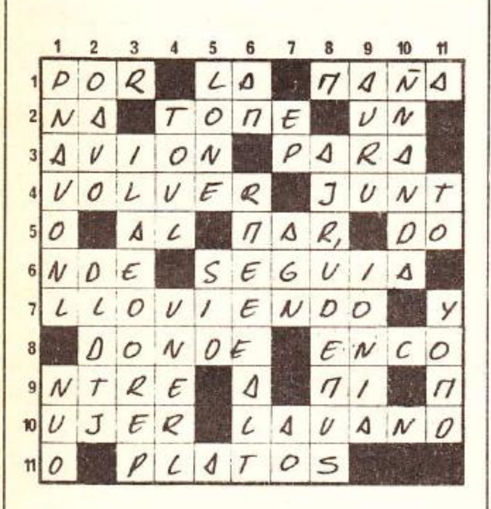
1) Instrumento músico parecido al piano. **2)** Símbolo del litio. / Altar en que se ofrecen sacrificios. / Símbolo del lumen. **3)** (Gregorio —— de La Madrid), general argentino que se destacó en las guerras de la Independencia. / Instrumento músico de una sola cuerda, en forma de guitarra, usada por los ilirios. **4)** Reducirá a polvo una cosa con el rallo. / Al revés, interjección. **5)** Al revés, brotaría un líquido. **6)** Negación. / Sílaba que, al repetirse, significa tonto. / (—— Ping), antiguo nombre de la capital de la República Popular China. **7)** Epoca. / Forma antigua de la palabra mismo. **8)** Especie de tambor con la caja semiesférica. / Se dice del cordero o becerro que tiene un año cumplido. **9)** (T.S.), poeta de origen norteamericano, autor de "La tierra baldía". / Roture la tierra con el arado. **10)** Color proporcionadamente mezclado o combinado con otros en una pintura. **12)** Instrumento músico de percusión, formado por un cilindro cerrado por dos pieles tensas, y que se toca con palillos. / Cerveza ligera inglesa, en plural. **12)** Prefijo que significa supresión o negación. / Sustancia que forma el tejido celular de la piel y de los cartílagos en los animales. **13)** Moneda de cobre de los romanos. / (A —— de), a ley de. **14)** Hijo de Hermes y de la ninfa Dríope, dios pastoril. / Nombre dado en lingüística a la semivocal o semiconsonante y. **15)** Instrumento portátil de música popular, compuesto de lengüetas de metal puestas en vibración por un fuelle. / Preposición. **16)** Al revés, tanto. / Anhelo, deseo. **17)** Instrumento semejante a la dulzaina. / Instrumento de cuerda que se toca con ambas manos.

PAGINA 14

Por la mañana tomé un avión para volver junto al mar, donde seguía lloviendo y donde encontré a mi mujer lavando platos. (John Cheever **"El nadador"**).



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	S	■	A	M	E	T	■	C	A	N	A
2	A	C	L	A	M	A	N	■	T	I	C
3	R	O	L	L	■	N	E	R	U	D	A
4	T	R	A	T	O	■	T	E	N	O	R
5	■	R	■	R	O	B	O	T	■	S	A
6	C	O	S	A	■	A	■	I	R	■	M
7	O	■	A	T	E	■	A	R	A	R	E
8	S	A	L	A	R	E	■	A	Z	U	L
9	T	T	■	B	A	T	I	D	O	R	A
10	R	O	P	A	■	A	B	O	N	A	D
11	A	N	A	N	A	■	A	S	O	L	A



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	O	R	■	L	A	■	M	A	Ñ	A
2	N	A	■	T	O	M	E	■	U	N	■
3	A	V	I	O	N	■	P	A	R	A	■
4	V	O	L	V	E	R	■	J	U	N	T
5	O	■	A	L	■	M	A	R,	■	D	O
6	N	D	E	■	S	E	G	U	I	A	■
7	L	L	O	V	I	E	N	D	O	■	Y
8	■	D	O	N	D	E	■	E	N	C	O
9	N	T	R	E	■	A	■	M	I	■	M
10	U	J	E	R	■	L	A	V	A	N	D
11	O	■	P	L	A	T	O	S	■	■	■

PAGINA 15

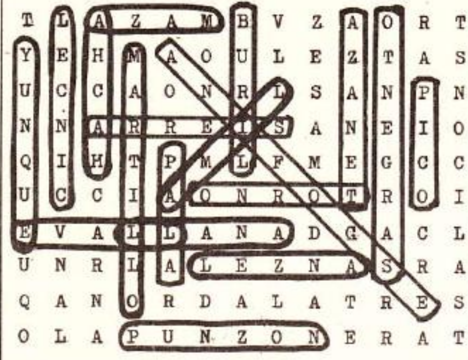
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	O	T	O	R	G	A	■	E	N	T	R	E	G	A	■
2	R	A	B	I	A	■	I	R	A	■	A	T	O	N	A
3	D	I	S	P	U	T	A	■	R	E	Y	E	R	T	A
4	E	M	E	■	D	A	C	T	I	L	A	R	■	R	R
5	N	A	S	S	E	R	■	O	C	A	■	N	A	O	■
6	A	D	O	R	A	I	S	■	E	C	L	I	P	S	A
7	R	O	■	A	M	N	I	O	S	■	I	Z	A	■	N
8	■	■	A	■	U	■	R	B	■	A	N	A	N	A	S
9	A	B	R	A	S	A	■	I	N	C	E	N	D	I	A
10	V	E	D	E	■	V	E	T	A	R	A	■	A	R	■
11	I	L	E	R	C	A	V	O	N	A	■	O	R	E	S
12	A	L	■	E	R	■	O	■	C	■	F	I	A	■	E
13	R	A	J	A	■	G	R	I	E	T	A	■	S	O	R
14	A	C	A	■	A	R	A	N	■	E	J	E	■	L	O
15	S	O	N	I	D	O	■	I	R	R	A	D	I	E	N

PAGINA 16

1. D4CR si R×C
2. P8C=C jaque mate
1. D4CR si R×T
2. P×T = jaque mate
1. D4CR si T×C
2. T8A jaque mate

1...... T×T
2. D×T T3R! y las blancas se rinden, ya que pierden la dama.

1. D7CD!! y las negras abandonan ya que pierden material y no sirve retroceder con la 1........D1D porque seguiría.
2. D ×P jaque mate y a la siguiente.



T	L	A	Z	A	M	B	V	Z	A	O	R	T
Y	E	H	M	A	O	U	L	E	Z	T	A	S
U	C	C	A	O	N	R	L	S	A	N	P	N
N	N	A	R	R	E	I	S	A	N	E	I	O
Q	I	H	T	P	M	L	F	M	E	G	C	C
U	C	C	I	A	O	N	R	O	T	R	O	I
E	V	A	L	L	A	N	A	D	G	A	C	L
U	N	R	L	A	L	E	Z	N	A	S	R	A
Q	A	N	O	R	D	A	L	A	T	R	E	S
O	L	A	P	U	N	Z	O	N	E	R	A	T

PAGINA 17

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	CES	PI	TON	■	PI	CA	MA	DE	ROS	■	CO	BA
2	TO	CA	■	RE	CA	BA	■	LE	MA	NI	TA	■
3	NA	DA	RA	■	ZU	LA	QUE	■	RO	DO	■	O
4	DA	■	BO	LE	RO	■	SA	NO	■	RO	PA	JE
5	■	RA	PE	■	BA	LA	DI	■	A	SO	NA	DA
6	ES	CA	LA	RE	■	VA	UA	DA	RES	■	CE	■
7	PE	■	DO	LA	DU	RA	■	MAS	■	CO	A	MI
8	CI	TAS	■	MI	RA	■	ES	RUI	LA	RO	■	LA
9	FI	■	SE	DA	MI	VO	■	NO	GA	LI	NA	■
10	CA	RO	NA	■	VO	LU	MEN	■	RE	NA	CE	RA
11	RA	PA	DO	RA	■	TA	■	FE	JO	■	LA	TO

PAGINA 19

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	C	O	R	A	C	I	N	A	■	V	O	M	E	R	■
2	A	P	A	Ñ	A	L	A	R	S	E	■	O	N	U	T
3	R	O	T	A	R	I	O	■	A	N	C	L	A	B	A
4	I	R	A	■	I	T	■	C	L	E	R	I	G	O	S
5	A	T	■	S	A	E	T	A	■	R	A	N	U	R	A
6	C	U	Z	■	C	R	U	S	T	A	C	E	A	■	J
7	U	N	■	L	O	A	B	A	I	S	■	T	■	D	O
8	C	O	M	E	N	T	E	■	N	E	M	E	S	I	S
9	H	■	A	S	T	O	R	G	A	■	I	■	E	S	■
10	I	R	E	N	E	■	O	R	■	C	A	N	C	E	L
11	L	■	S	A	C	A	S	E	M	O	S	■	A	N	I
12	L	O	T	■	I	N	I	C	U	A	M	E	N	T	E
13	A	L	R	E	D	E	D	O	R	■	A	R	■	I	S
14	D	■	A	N	O	M	A	L	A	S	■	U	N	A	■
15	O	R	N	A	■	O	D	A	L	I	S	C	A	■	P
16	■	O	Z	R	A	M	■	T	E	M	A	T	I	C	O
17	A	B	A	D	■	E	R	I	S	I	P	E	L	A	S
18	S	U	■	E	S	T	A	N	■	O	I	M	O	S	■
19	A	S	A	C	A	R	L	O	S	■	D	O	N	E	S
20	■	T	R	E	B	O	L	■	E	R	A	S	■	R	E
21	M	O	A	R	E	■	O	N	D	A	S	■	V	A	L

Apenas encontrarían uno o dos traseúntes, que no podrían darles idea cabal del aire favorable u hostil de esa población. (**El hombre que fue jueves.** G.K. Chesterton).

PAGINA 20

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	I	C	A	D	E	R	O	S	■	M
2	I	L	U	M	I	N	A	■	A	M	E
3	R	U	L	A	R	A	■	A	N	A	L
4	■	M	A	D	A	M	A	S	■	S	I
5	M	I	T	A	■	O	R	O	S	■	C
6	O	N	A	■	C	R	E	M	O	S	O
7	C	A	■	A	L	A	N	O	■	U	S
8	O	L	O	R	■	O	A	■	U	R	■
9	S	O	L	I	T	O	■	A	N	■	L
10	O	S	A	D	A	■	P	L	O	M	O
11	S	■	S	A	N	T	O	■	S	U	S

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A	C	A	B	A	R	■	A	V	A	L
2	L	O	C	A	L	■	O	S	E	R	A
3	E	R	O	■	O	I	D	O	R	■	T
4	G	E	R	E	N	T	E	■	A	L	I
5	R	A	R	O	■	E	R	A	N	■	N
6	I	■	A	L	A	R	■	L	E	L	O
7	A	F	L	O	J	A	R	■	A	■	■
8	■	R	A	■	A	R	I	O	S	T	O
9	S	A	N	A	R	■	A	N	■	A	C
10	O	S	■	P	E	A	I	D	O	S	■
11	N	E	O	■	S	I	S	A	■	O	N

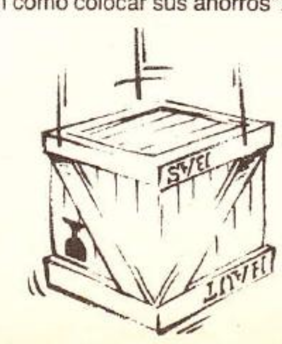
PAGINA 21

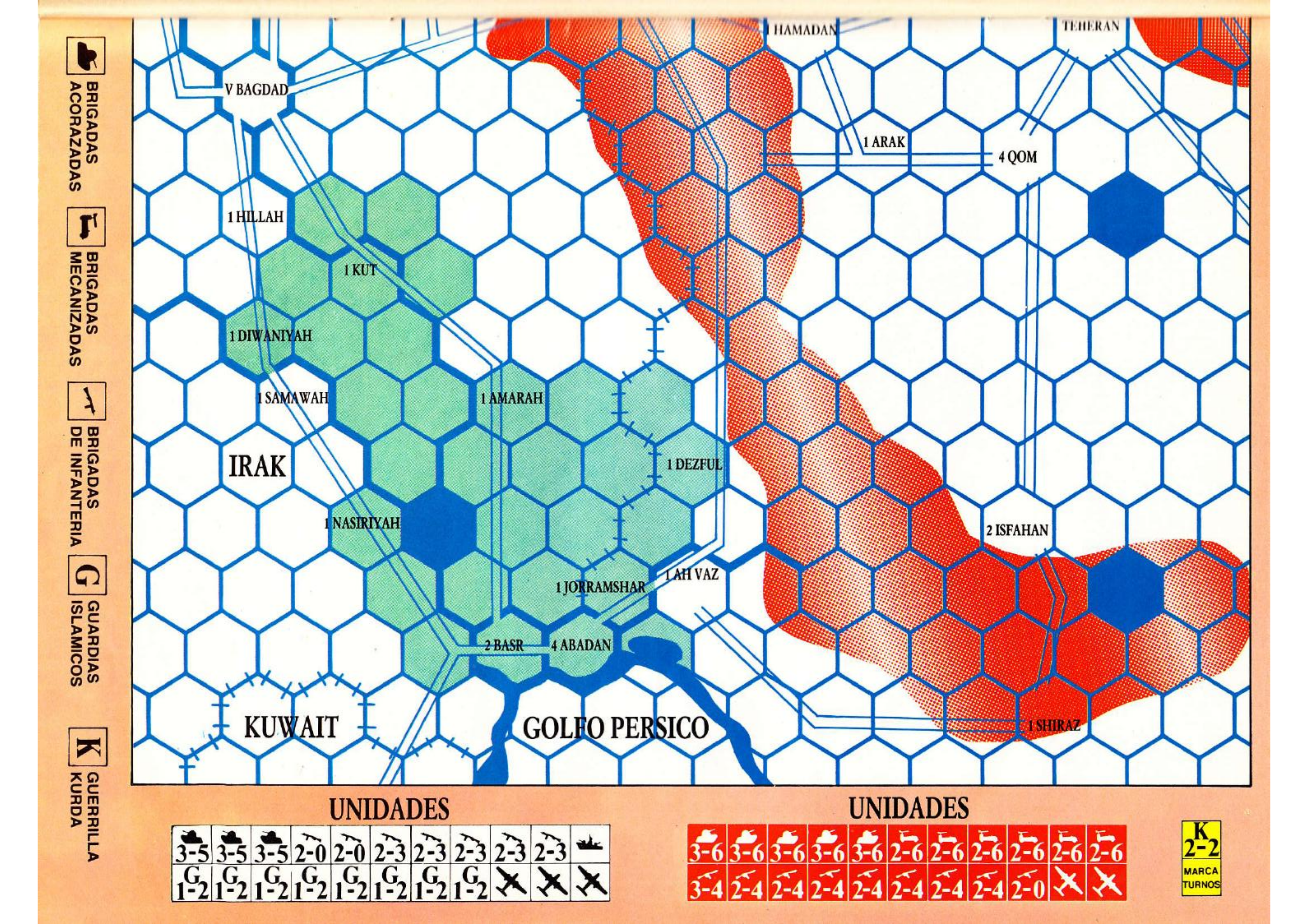
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	L	A	R	I	N	E	T	E	■	T	I	M	P	A	N	O
2	L	I	R	A	■	O	R	I	L	L	A	N	■	A	C	A	B
3	A	■	A	L	A	■	A	M	I	■	M	■	A	N	O	T	O
4	V	I	O	L	I	N	■	B	O	M	B	O	S	■	R	■	E
5	I	■	Z	A	R	■	M	A	T	A	O	S	■	O	D	A	■
6	C	A	■	R	A	B	E	L	■	T	R	E	S	■	E	N	E
7	O	R	G	A	N	O	S	■	S	I	■	I	■	Y	O	S	■
8	R	A	U	■	A	■	M	A	■	Z	A	N	F	O	N	I	A
9	D	■	Z	A	M	P	O	Ñ	A	■	L	A	V	O	■	A	R
10	I	L	L	E	■	E	■	A	R	T	E	■	E	■	E	■	P
11	O	M	A	■	F	I	G	L	E	■	S	I	R	I	N	G	A

PAGINA 22

Cuadro B:
A) Varices. B) Inhales. C) Loquero. D) Locador. E) Ayudad. F) Legado. G) Opacos. H) Nenúfar. I) Graves. J) Ataque. K) Broche. L) Estruje. M) Amoscó. N) Rasca. Ñ) Noches. VILLALONGA, "Bearn".

Cuadro A:
"Ya he dicho que a veces contrajo deudas para favorecer a las gentes del lugar que no sabían cómo colocar sus ahorros".





1 HAMADAN
TEHERAN
V BAGDAD
1 ARAK
4 QOM
1 HILLAH
1 KUT
1 DIWANIYAH
1 SAMAWAH
1 AMARAH
IRAK
1 DEZFUL
1 NASIRIYAH
2 ISFAHAN
1 AH VAZ
1 JORRAMSHAR
2 BASR
4 ABADAN
KUWAIT
GOLFO PERSICO
1 SHIRAZ
UNIDADES
3-5 3-5 3-5 2-0 2-0 2-3 2-3 2-3 2-3 2-3
G 1-2 G 1-2 G 1-2 G 1-2 G 1-2 G 1-2 G 1-2 G 1-2
UNIDADES
3-6 3-6 3-6 3-6 3-6 2-6 2-6 2-6 2-6 2-6 2-6
3-4 2-4 2-4 2-4 2-4 2-4 2-4 2-4 2-0
K 2-2
MARCA TURNOS
BRIGADAS ACORAZADAS
BRIGADAS MECANIZADAS
BRIGADAS DE INFANTERIA
G GUARDIAS ISLAMICOS
K GUERRILLA KURDA



SI ERES UN FAN DEL VIDEO
SUSCRIBETE A
VIDEO Star
HITACHI
Deseo suscribirme por un año a VIDEO STAR por la cantidad de .... ptas. que
haré efectivas mediante (marca donde corresponde) ☐ Cheque bancario al portador ....
Empezando a recibir el número .... ☐ Giro postal número ....
Tarifas: • España: Por correo, normal, 3.000 ptas.
• Europa: Por correo normal, 3.350 ptas. Por avión, 3.450 ptas.
• América: Por avión, 4.350 ptas.
Nombre ....
Dirección ....
D.P. .... Provincia .... Población ....
VIDEO STAR: Roca i Batlle, 10-12, Bajos, 1.ª, Barcelona-23
Deseo recibir los siguientes n.os de VIDEO STAR
1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐
AL PRECIO DE 300 Ptas. CADA UNO QUE
HARE EFECTIVO POR:
☐ CHEQUE BANCARIO AL PORTADOR

LA GUERRA IRAN-IRAK LAS REGLAS

Para repartir las fichas es preciso tener en cuenta:

a) **el color.** Rojo para los iraquíes, blanco para los persas y amarillo para los kurdos.

b) **los símbolos.** Según las clases de unidades: acorazadas, mecanizadas, infantería, guardias islámicos y guerrilleros kurdos.

c) **el número de la derecha.** Capacidad de movimiento (CM).

d) **el número de la izquierda.** Capacidad de combate (CC).

Inicio del juego

Para comenzar el juego se colocan los jugadores de la siguiente forma:

El jugador persa:

INF 2-0- dos fichas. Una en REZAYEN y otra en TABRIZ.

Guardias - Colocados en todas las ciudades excepto QUOM y TEHERAN.

Infantería - Tres en ciudades y el resto libremente en el interior del Irán.

Acorazada - Sobre carretera a cuatro hexágonos de la frontera común.

El jugador iraquí:

INF 2-0 - Dos fichas sobre KIRKUK.

Infantería - Cuatro en ciudades iraquíes y cuatro libremente por el territorio.

Acorazadas y mecanizadas - Seis sobre ciudades y el resto sobre carretera a cuatro hexágonos de la frontera común.

Los kurdos:

En la montaña al norte de KIRKUK y al este de MOSUL a cualquier lado de la frontera común.

Existe una zona de control (ZOC) formada por los **seis hexágonos que rodean una ficha** y sobre las cuales ésta produce una contención. Los Kurdos son los únicos que no ejercen ni respetan este control.

La duración máxima del juego es de doce turnos. Cada uno de ellos consta de un movimiento (CM) y un combate (CC) que se ejecuta tirando el dado ambos jugadores.

Veamos cada una de estas propuestas:

A) MOVIMIENTO. Se pueden mover en cualquier dirección cuantas fichas se deseen con las siguientes limitaciones:

1) No se puede colocar ni pasar por hexágonos ocupados por el enemigo.

2) No se puede colocar en hexágono ocupado por ficha propia.

3) Se debe parar al entrar en un hexágono de ZOC del enemigo.

4) No es obligatorio moverse.

5) Puede ser imposible moverse por estar copado por Zoc enemigo.

6) Es preciso seguir los costos y obstáculos del terreno.

En llano - Un punto de capacidad de movimiento (CM) por hexágono para todos. (Ej. Si la CM es 4 se mueven hasta 6 hexágonos).

En río - Un punto para cruzar para todos. (Ej. Si la CM es 4 mueve solamente 3 hexágonos).

En carretera – Anulan el efecto de otro terreno si se sigue la línea. Acorazadas y mecanizadas pueden mover dos hexágonos por cada punto CM. (Ej. una acorazada con 6 de CM se mueve 12 hexágonos por carretera).

En frontera - Sin efectos e impasables excepto para los Kurdos.

7) Los aviones pueden colocarse sobre cualquier ficha propia para apoyar ataques. El barco y los aviones tienen un valor del combate de apoyo (CC) de 4 puntos. Los movimientos de estos elementos son instantaneos. El barco puede ponerse junto a cualquier ficha en hexágono de la Costa del Golfo Pérsico para apoyar los ataques.

B) COMBATE (CC). Al final del movimiento de un bando, todas las fichas enemigas, en contacto con fichas propias, deben ser atacadas. El atacante puede hacerlo con varias fichas a una ficha enemiga. Los kurdos y los Guardias no tienen obligación de atacar.

El terreno defendido tiene algunas ventajas. La colocación en diversos hexágonos dobla la capacidad de combate del defensor sobre montaña o pantano o detrás de un río si los atacantes están de otro lado.

La mecánica del combate es la siguiente:

1 - Sumar las CC de los atacantes terrestres, aviones y barcos.

2 - Sumar las CC del defensor multiplicada por las ventajas del terreno.

3 - Dividir atacante por defensor redondeando siempre a favor del defensor. Ej.: 5:2 = 2 a 1; 2:5 = 1 a 3.

4 - El atacante lanza el dardo y comprueba el resultado según la tabla adjunta.

5 - Significado de las abreviaturas.

NE - No hay pérdidas. Todas las fichas permanecen en sus posiciones.

AR1 - Atacante retrocede un hexágono. Los guardias no retroceden.

AR2 - El atacante retrocede dos hexágonos.

DR1 - El defensor retrocede 1 hexágono. El atacante puede ocuparlo.

DR2 - Defensor retrocede 2 hexágonos. El atacante puede ocupar el primero y pasar al segundo si lo permiten las reglas.

DE - Defensor eliminado.

* - Guardias eliminados.

COMO GANAR EL JUEGO

La victoria se calcula según los puntos que gane el iraquí. Suma los puntos de las ciudades que gana en Irán y resta las que pierde en Irak.

El recuento se hace al final del turno doce salvo que haya victoria absoluta de algún bando. Puede darse los siguientes resultados:

a) Victoria absoluta de Irak: Por tomar Teherán y mantenerla un turno completo.

b) Victoria absoluta de Irán: Por tomar Bagdad y mantenerla un turno completo.

c) Victoria importante de Irak: 10 puntos o más.

d) Victoria mínima de Irak: de 7 a 8 puntos.

e) Victoria importante de Irán: menos de 10 puntos.

f) Victoria mínima de Irán: de 0 a 2 puntos.

g) Empate: de 3 a 6 puntos.

¡Suerte a ambos bandos!





LA TIERRA EN PELIGRO

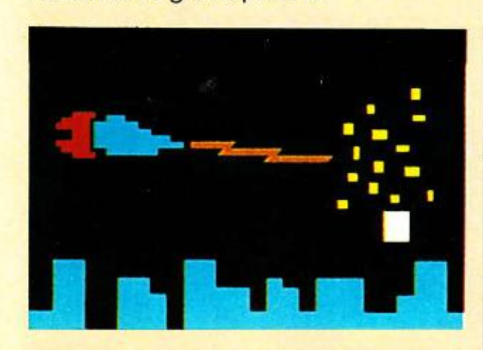
"Defender" es uno de los juegos más espectaculares y exitosos de las máquinas de calle. En todo salón de juego hay más de una pantalla, lo que responde a su gran popularidad. El secreto para jugar más tiempo y obtener una alta puntuación es muy sencillo, de modo que atento porque ya llegan los invasores.

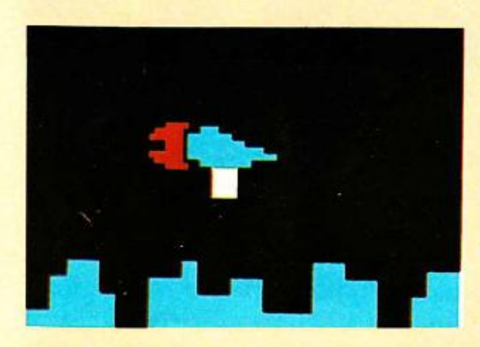
Para jugar y obtener una puntuación que deje con la boca abierta a todos, este juego requiere de tu parte buena vista, excelentes reflejos y, sobre todo, concentración y práctica.

La idea del juego es que tú te conviertas en el piloto de la nave "Defender", cuya misión es evitar que los invasores del espacio secuestren a los habitantes de la Tierra y los conviertan en peligrosos mutantes. A medida que vas superando las distintas fases del juego, éste se hace más difícil, especialmente porque cobra mayor velocidad y requiere que apliques con mayor eficacia la estrategia de defensa, dado que será de inestimable ayuda auque tus reflejos sean velocísimos. Con esto te queremos decir que tienes que dominar muy bien los mandos y al mismo tiempo saber de antemano lo que debes hacer, pues todo consiste en que resistas y sobrevivas.

Estrategia

La estrategia de supervivencia en "Defender" tiene dos fases y en las dos el objetivo es eliminar a todos los invasores que aparecen en pantalla en sucesivas oleadas. Su eliminación es prioritaria, porque si aterrizan y secuestran a un humano y tú no llegas a tiempo para rescatarlo será llevado a "Mutationville" y convertido en un agresivo mutante que te perseguirá implacablemente. Si esto sucede con todos los habitantes de la Tierra, ésta explosionará y la situación será extremadamente grave para ti.





Dos formas de salvar a un humanoide

Estrategia A. Los recursos que se aplican en esta estrategia son válidos para la segunda, de modo que tienes que incorporarlos a tus movimientos reflejos.

1. Considera los botones de Empuje y Fuego como uno solo. Es decir, que tienes que avanzar y disparar al mismo tiempo, porque con esto logras que tu "Defender" se convierta en un disparo permanente. Es muy importante que te muevas y dispares constantemente.

2. Vuela bajo. Es conveniente volar a poca altura para proteger mejor a los Humanos. Si lo haces podrás acudir apenas suena la alarma y salvar al Humano raptado. Sólo te conviene subir cuando las oleadas son más espaciadas y a través del radar controlas la situación.

3. Destrucción de invasores. Apenas aparecen los Invasores en pantalla tienes que destruirlos inmediatamente. Tú ya sabes por donde aparecerán, ya que el radar te indica la posición. En caso de que un Invasor rapte a un Humano, persíguelo hasta destruirlo antes de que llegue a la parte superior de

ELEMENTOS



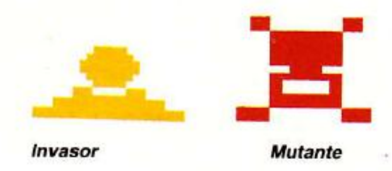


Defender

Defender: Esta es tu Nave Espacial y aparece en pantalla como un destello blanco capaz de viajar horizontalmente en ambas direcciones y hacia arriba y abajo. La presión constante del botón dará una aceleración también constante.

Humanos: Estas figuras coloridas son las que tienes que defender. Su actitud ante el combate es pasiva y no hacen nada para evitar ser raptados. Una vez transportados por los Invasores a la parte superior de la pantalla se convierten en Mutantes.

Invasores: Aparecen en oleadas que disparan para abrirse camino hasta la superficie donde están los Humanos. Su misión es raptarlos y llevarlos a Mutationville.



Invasor — Mutante

Mutantes: Son criaturas espaciales muy agresivas que disparan sólo desde un ángulo. Si todos los Humanos se convierten en Mutantes la Tierra explota.

Cebadores: Estas naves tienen un aspecto alargado y pueden volar y disparar más rápidamente que tu Nave y son muy irritantes, pero desaparecen cuando son destruidos todos los Invasores.



Cebador — Bombardero

Bombardero: Viajan solitarios o en grupos de dos o tres y hay que acabar con ellos, pues van sembrando minas a su paso.



Nave Madre

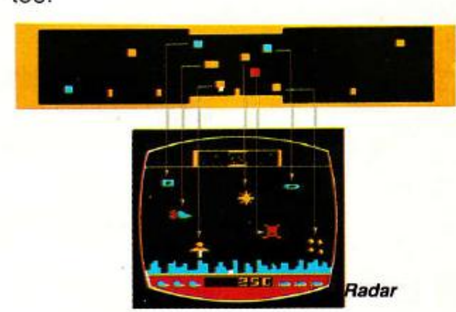
Nave Madre: Tiene el aspecto de una larga vaina y es uno de tus peores enemigos. La primera aparece en la segunda oleada de ataques. En la tercera y cuarta aparecen tres y cuatro respectivamente. Cuando reciben el impacto de tu láser liberan cinco o siete Enjambres que debes destruir.



Enjambre

Enjambre: Son liberados por la Nave Madre al destruirse. Hay que eliminarlos porque te persiguen de cerca y al menor descuido acaban contigo. Puedes emplear una Bomba, pero lo mejor es destruirlos con habilidad y precaución.

Bombas estratégicas: Empiezas con tres y ganas una cada diez mil puntos.



Radar

Radar: El radar de tu Defender te da una visión completa de la zona de combate, mientras tu área de juego es de cuadro por cuadro. Aprender a utilizar la información que te da este radar te ahorrará muchos disgustos, ya que te permitirá conocer la posición de tus enemigos y darte tiempo a que te coloques adecuadamente.

PUNTAJE

Invasores	150 puntos
Mutantes	150 puntos
Cebadores	200 puntos
Bombarderos	250 puntos
Nave Madre	1.000 puntos
Enjambre	150 puntos
Humano rescatado	500 puntos
Humano devuelto	500 puntos

la pantalla. Cuando lo hayas conseguido recoge al Humano y devuélvelo a Tierra. Además de ganar los puntos por destruir al Invasor, ganarás 500 puntos por salvar al Humano y otros 500 por devolverlo sano y salvo.

Estrategia B. Cuando hayas llegado a la segunda pantalla verás que las dificultades aumentan y que te será, en algún momento, imposible salvar a un Humano. Este se convertirá en un Mutante. Para destruirlo tienes que aplicar el recurso de la **marcha atrás.** Este recurso consiste en acercarse al Mutante retrocediendo y destruirlo inmediatamente. Tu marcha atrás confundirá al Mutante y se paralizará un instante. Aprovéchalo.

Hiperespacio

El "Defender" tiene otros medios para mantener la seguridad del planeta. Entre ellos está el Hiperespacio. Puedes irte a través de él cuando aparecen los peligrosísimos Cebadores, pero existe el problema de que no sabrás donde aparecerás realmente y puede que la situación en la que te encuentres sea más comprometida que la anterior. De todas maneras el punto 1 de la pantalla de tu radar te indica donde puedes estar antes del Hiperespacio, el 2 donde puedes parar sin peligro y el 3 donde puedes aparecer y ser una catástrofe.

Bombas estratégicas

Estas bombas pueden serte de mucha ayuda tanto para salvar el pellejo, como para lograr muchos puntos extras. Cada 10 mil puntos ganas una bomba, pero la estrategia de uso consiste en resistir sin usarlas hasta los 30 mil puntos, de modo que tendrás seis acumuladas. La oportunidad se presenta cuando hay varias Naves Madre en pantalla. Si la usas en ese preciso instante, habrás conseguido 10 mil puntos y recuperado la bomba.



Una sección para estar en línea directa entre todos. Queremos que todos nuestros amigos se conozcan, opinen, sugieran y nos digan aquello que crean interesante o al menos divertido.

Cambalache

Quiero felicitaros por vuestras secciones de Bit-Bit y Jakeka y también para pediros que incluyáis una sección de intercambio de cartuchos.

Hug Salvat
11 años

Me gustaría que abrierais una sección de intercambio, pues tengo mucho interés en ponerme en contacto con los que quieran hacer canjes. Además quiero felicitaros y deciros que soy un seguro admirador de SUPER JUEGOS.

José Badía Rosas
16 años

Sería interesante que incluyeran una sección de compra venta o de incambio de cartuchos de juegos o accesorios o juegos de ocasión.

José Miguel Nayas

Estas cartas nos sirven de muestra, pues son numerosas las que hemos recibido pidiéndonos una sección así. Les haremos caso y muy pronto abriremos otra página para que os intercambiéis o vendáis juegos de todo tipo.



Cartuchos y consolas

Escribo esta carta para preguntarles si el cassette de videojuegos Parker se puede utilizar en las consolas Philips.

Rubén Delgado Esteban

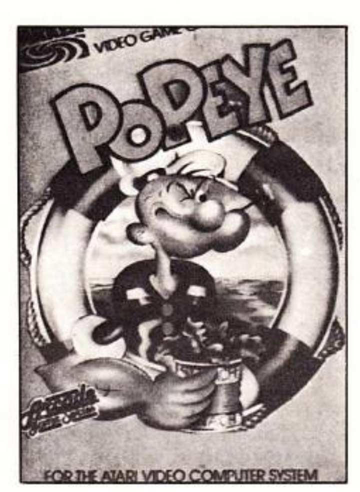
Rubén, gracias por las otras cosas bonitas que nos dices. En cuanto a tu pregunta te tenemos que decir que no se puede usar un cartucho de Parker en una consola Philips, a menos que así lo especifique el mismo cartucho.

Más Bit-Bit

Hola, ni padre me ha comprado la revista SUPER JUEGOS. Me ha gustado, pero me gustaría que pusierais más videojuegos.

Hugo García Vives
9 años

Teniendo en cuenta el éxito de la sección Bit-Bit, te hemos hecho caso Hugo y le hemos dado una página más. Muchos otros amigos y amigas también nos lo pedían. Gracias por la confianza.



Incansable

Me ha parecido una revista muy buena. A mis amigos también les ha gustado. Nos gusta leerla desde el principio hasta el fin y no me canso. Ojalá tenga suerte y desbanquéis a otras que son un palo.

Javier Chamorro
14 años.

Nos alegramos que te haya gustado la revista. Sentimos que tus respuestas no hayan llegado a tiempo para entrar en el concurso. Prueba de nuevo.

¡Hola,! ¡Hola!

Me ha gustado mucho el número 2 y les escribo porque quiero tener correspondencia con chicos y chicas que tengan la consola Atari y cartuchos que vayan con ella. Mi dirección es: calle Real, 401, 4.° 1.ª

Angel Diminich Doñate
13 años

Dicho está

NOTA DE LA REDACCION

A los centenares de amigos que nos escriben felicitándonos y sugiriéndonos secciones y artículos queremos agradecerles infinitamente el interés que nos han demostrado. En definitiva pensamos esta revista para que la hagamos entre todos y nos divirtamos con ella y por vuestra respuesta masiva entendemos que estamos en el buen camino.

Por último una recomendación. Sed breves para que entren más cartas y tened paciencia por si no podemos responderles en el número siguiente. Les contestaremos a todos.

El Dire


!!!!!CH
PULSE UNA TECLA P
!!!!!!SE ACABO SU PARTIDA!!!!!!
000038 ES SU TIEMPO
PULSE UNA TECLA PARA EMPEZAR**

Para el "Comodore 64"

EL GRAN SKI



A muchos nos gustaría esquiar, pero no siempre podemos ir a las pistas nevadas y hacerlo en la nevera es un pelín complicado. De modo que aquellos que tengan un ordenador "Commodore 64" pueden hacerlo en casa, junto al fuego y en compañía de algún amiguete. Así que manos a las teclas y a pasar el programa que hemos inventado para ti.

LISTADO PARA "EL GRAN SKI"

```
1 POKE150,254:POKE254,0:C=0:T=0
10 POKE53269,255:POKE53276,255:FORX=53288TO53294:POKEX,13:NEXT:POKE53287,6
20 FORX=2041TO2047:POKEX,200:NEXT:POKE2040,202:POKE53285,5:POKE53286,9
30 FORX=53248TO53264:POKEX,0:NEXT:POKE252,64:POKE253,0:POKE53275,255
40 POKE53280,0:POKE53281,1:PRINT"⊐■":POKE53248,160:POKE53249,100
50 FORX=1TO64*4:READA:POKE12799+X,A:NEXT:FORX=0TO472:READA:POKE49152+X,A:NEXT
59 TI$="000000"
60 IFPEEK(254)=0THENPOKE247,2↑INT(RND(1)*8):SYS49152:GOTO60
70 C=C+1:IFC<3THENPOKE254,0:GOTO60
79 PRINT"⊐":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:T=T+1
80 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(10)"!!!!!CHOCO!!!!!!":PRINT:PRINT"PULS
E UNA TECLA PARA CONTINUAR"
81 IFT=9THENPRINT"⊠⊐▶▶!!!!!!!!SE ACABO SU PARTIDA!!!!!!":GOTO94
90 WAIT197,191:PRINT"⊐":C=0:GOTO60
94 PRINTTAB(10)TI$;" ES SU TIEMPO"
95 PRINT"****PULSE UNA TECLA PARA EMPEZAR*******":FORX=0TO999:NEXT:WAIT197,191:R
UN
5000 DATA0,16,0,0,24,0,0,165,0,0,101,128,1,40,0,1,173,64,4,20,16,1,90,128,0,40,0
5010 DATA9,181,144,32,36,4,1,85,64,4,60,32,32,85,8,5,158,96,160,185,6,2,102,64
5020 DATA21,60,148,64,60,2,0,60,0,0,125,0,0,0,21,0,0,61,0,0,61,0,0,60,64,0,20
5030 DATA0,0,85,0,0,85,0,0,85,8,0,85,32,2,105,128,0,215,0,0,84,0,0,65,0,0,65
5040 DATA130,0,65,8,0,73,32,0,97,128,0,130,0,2,8,0,8,32,0,162,128,0,0
5050 DATA0,20,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,20,0,0,85,0,0,85,0,32,85,8,8,85,32,2
5060 DATA105,128,0,215,0,0,20,0,0,65,0,0,65,0,0,65,0,0,65,0,0,65,0,0,130
5070 DATA0,0,130,0,0,130,0,0,130,0,0,0,84,0,0,124,0,0,124,0,1,60,0,0,20
5080 DATA0,0,85,0,0,85,0,32,85,0,8,85,0,2,105,102,0,215,0,0,20,0,0,65,0,130
5090 DATA65,0,32,65,0,8,97,0,2,73,0,0,130,0,0,32,128,0,8,32,0,2,138,0
5100 DATA173,4,220,133,248,173,5,220,133,249:REM***************************
5110 DATA165,247,133,250,162,1,70,247,176,4,232,232,208,248,189,0,208
5120 DATA208,96,169,255,157,0,208,202,165,248,157,0,208,41,192,208,17,165,249
5130 DATA41,4,240,11,165,250,13,16,208,141,16,208,56,176,10,165,250
5140 DATA73,255,45,16,208,141,16,208,165,249,41,2,240,11,165,250,13,23,208
5150 DATA141,23,208,56,176,10,165,250,73,255,45,23,208,141,23,208,165
5160 DATA249,41,1,240,11,165,250,13,29,208,141,29,208,56,176,10,165,250,73
5170 DATA255,45,29,208,141,29,208,165,197,133,251,201,44,240,10,165,251
5180 DATA201,47,240,4,169,64,133,251,165,253,201,255,240,2,230,253,165,252,201
5190 DATA64,240,11,165,252,197,251,208,2,198,253,56,176,19,165,251,201
5200 DATA64,240,13,165,253,41,192,240,7,165,253,56,233,10,133,253,165,251,133
5210 DATA252,201,44,240,14,165,251,201,47,240,16,169,202,141,248,7,56
5220 DATA176,13,169,203,141,248,7,56,176,5,169,201,141,248,7,160,8,165,253,41,12
8
5230 DATA208,16,165,253,201,50,48,39,200,165,253,201,100,48,32,200,208
5240 DATA29,160,11,165,253,41,127,201,22,48,19,200,165,253,41,127,201,72,48
5250 DATA10,200,165,253,41,127,201,122,48,1,200,169,0,133,150,162,14,189,1
5260 DATA208,201,0,240,11,6,150,222,1,208,202,202,208,240,240,5,56,38
5270 DATA150,144,245,165,251,201,47,240,72,165,251,201,44,240,5,136,208,212,240
5280 DATA108,169,128,133,255,162,14,189,0,208,240,11,222,0,208,70,255,202,202
5290 DATA208,242,240,229,173,16,208,37,255,240,16,169,255,157,0,208,69,255,45
5300 DATA16,208,141,16,208,56,176,225,169,90,157,0,208,173,16,208,5,255,141
5310 DATA16,208,56,176,209,169,128,133,255,162,14,189,0,208,201,255,240,18,189
5320 DATA0,208,201,90,240,29,254,0,208,70,255,202,202,208,233,240,184,169,0
5330 DATA157,0,208,173,16,208,5,255,141,16,208,56,176,232,240,25,173,16,208
5340 DATA37,255,240,220,169,0,157,0,208,169,255,69,255,45,16,208,141,16,208
5350 DATA56,176,205,173,30,208,41,1,208,5,169,0,133,254,96,169,255,133,254,96

READY.
```

El Gran Ski es un juego deportivo sensacional porque requiere de ti una gran habilidad para sortear los obstáculos del descenso. Por otra parte y para dotarlo de una mayor velocidad y atractivo hemos escrito el programa en su mayor parte en lenguaje ensamblador (Assembler).

El Gran Ski consiste en el descenso de una montaña de esas tan aparentes que aún circulan por ahí, con arbolitos y todo. Ni qué decir tiene que los árboles son de una dura madera por lo que no es recomendable chocar más de diez veces, lo que supone finalizar vuestra partida. Al acabar, el ordenador os dirá el tiempo que habéis invertido y, si lo deseáis, pulsando una tecla volveréis a empezar. Los primeros metros de cada descenso son lentos y sin arbolado, pero a medida que vayáis descendiendo aumentará la velocidad y aparecerán los abetos. Tened en cuenta que cuanto más verticales bajéis, más rápidos iréis. Bajando en diagonal, tanto hacia la derecha como hacia la izquierda, mentendréis constante la velocidad. Cambiar constantemente de dirección hace disminuir vuestra velocidad. Los mandos para dirigir a vuestro esquiador son: la "," para la izquierda y el "." para la derecha. Si no pulsas ninguna tecla, el descenso es recto. Suerte. Especificaciones:

Al escribir el listado debéis tener en cuenta lo siguiente: Las líneas con más de ochenta caracteres como son la "80", la "95", y la "5220", deberán ser escritas en modo comprimido, es decir, sustituyendo los "print" por "?", y no dejando separación entre las distintas órdenes y entre el número de línea y la primera orden.

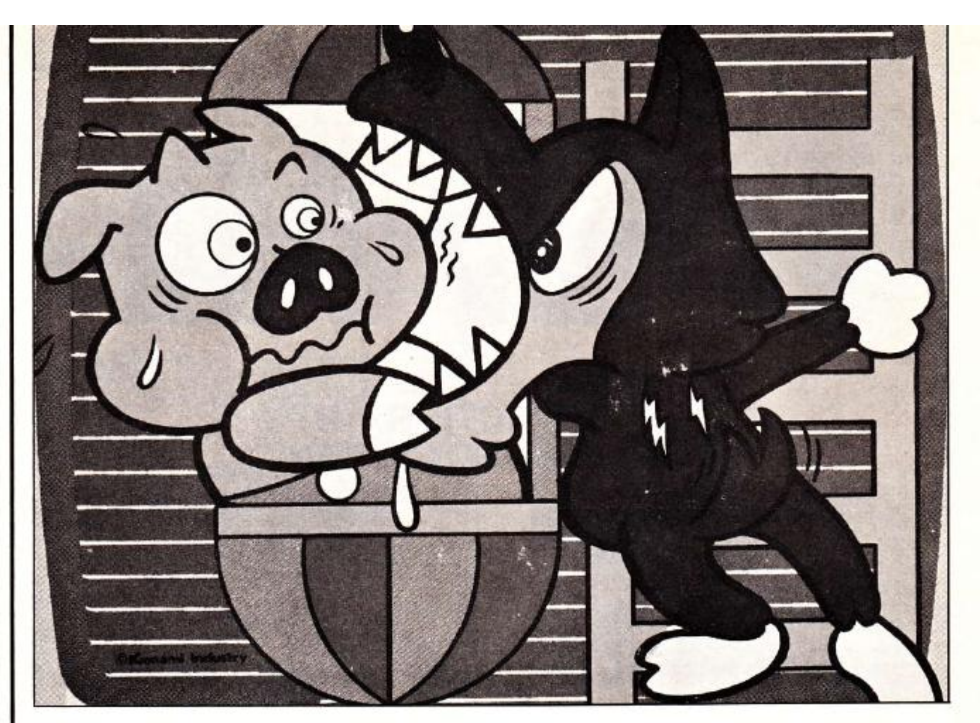


Los caracteres gráficos que aparecen en la línea 40 en el PRINT, son el resultado de pulsar SHIFT CLR/HOME y CTRL BLACK.

Los caracteres gráficos que aparecen en la línea 81 en el PRINT, son el resultado de pulsar RVS ON, SHIFT CLR/HOME, CRSR RIGHT (3 veces).

En la línea 5100 el REM puede ser omitido.

Pablo Oncina Marín.



POO-YAN

PARA EL ORDENADOR SORD M-5

Mandos: discos y teclado
Jugadores: 1 ó 2

La estrella de este juego es Poo-Yan, un cerdito muy gracioso, muy cómodo y, sobre todo, muy gordito, lo cual resulta muy apetecible para los lobos.

Tu misión en este juego es mantener con vida a Poo-Yan, que se encuentra en un elevador, subirlo y bajarlo y también dispararle a los lobos que se lanzan al vacío con la intención de roerle la cuerda que lo aguanta.

Una vez que has conectado tu ordenador Sord M-5 y has colocado correctamente el cartucho del videojuego, comienza el juego.

Acompañados por una musiquita muy pegadiza, los lobos comienzan a lanzarse desde la copa de un árbol aguantados por un globo para que el aterrizaje no les haga mucho daño. En ese momento tienes que mover a Poo-Yan y disparar sus flechas apuntando muy bien a los globos. Si les das a los lobos se precipitarán a tierra y no podrán lograr su cometido, que es comer a Poo-Yan. Tienes que ser rápido para disparar, de lo contrario los lobos tendrán tiempo de protegerse con sus escudos y deberás esperar hasta que lo bajen, mientras siguen descendiendo.

En determinado momento se te aparecerá en la parte superior del elevador una bomba. Tienes que ascender rápidamente y cogerla. Con ella podrás destruir varios lobos al mismo tiempo si la disparas correctamente.

Si uno de los lobos llega sano y salvo a tierra, correrá hacia la escalera que está junto a la cuerda que sostiene a Poo-Yan y cuando lo tenga a tiro ¡zas! A medida que más lobos se te escapan irá ascendiendo y debes tener más cuidado porque los lobos sacan sus fauces para acabar con el cerdito. Para evitarlo tienes que moverte rápida y constantemente.

Cuando consigues matar al último lobo, que tiene un globo de colores, pasas a la segunda fase, donde el paisaje cambia. Aquí los lobos deben subir una especie de acantilado. Tu misión es ayudar a Poo-Yan para que no lo logren, porque de lo contrario le arrojarán una gran piedra.

¡Ah, ellos también te disparan de vez en cuando!

¡Cuídate! ¡Y que lo pases pipa!

DAL-MI

JOCS DIDACTICS - KITS
JOGUINES - SCALEXTRIC

Avd. Mistral, 22 - Tel. 325 62 85 — BARCELONA-15

MC PRODUCTS
A FAMOUS NAME IN GAMES

ESPECIALISTAS EN JUEGOS Y JUGUETES NUEVOS Y USADOS

C/. Santa Bárbara, 2
Tel.: 894 46 02
SITGES (BARCELONA)



ARTESANIA EN FIELTRO TRAPO Y LANA

Carmen Karr, 13 - Tel. (93) 203 26 09
BARCELONA-34

EUROJOC

JUGUETES EDUCATIVOS
MADERA Y
MINICERAMICA

Calle Illa, 17
Tel.: 726 21 77
SABADELL



IMPORT - EXPORT

Representaciones
M. y O. Darder

Almacén y Contabilidad:
C/. Carlets, 39 - Tel. 893 39 47
VILANOVA I LA GELTRU
Ventas: P.º San Juan, 132, 4.º, 4.ª
Tel.: 257 03 17
BARCELONA-37



DIDATECNICA, S.A.
juegos y puzzles

Administración, Ventas y Almacén:
Final Vial Mogent - Naves 1 y 2
Polígono industrial Riera Marsá
Tel.: 568 25 11
Montornés del Vallés
(Barcelona)

Disfraces
disjosa s.a.

C/. Pedro IV, 78-84 - 6.ª planta
Locales 5 y 6
Tels.: 309 55 10 - 309 50 94
BARCELONA-5

trens

Ctra. de la Ametlla, 30
Tels.: (93) 871 40 04 / 871 40 58
Télex BBLG-51853 E / TRENS
LA GARRIGA (Barcelona)
España

ALAYE
S. COOP. LTDA.

Juguetes de madera y material didáctico

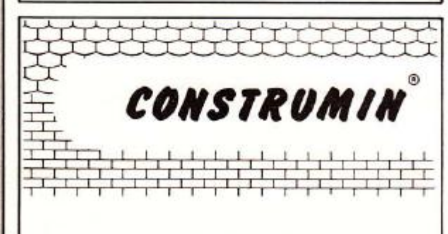
Avda. de Azorín, 23
Tel.: 79 30 17 - A.P. Correos 284
YECLA - (Murcia)

JUAN LUTJENS
JUGUETES FINOS

Bailén, 232, bis
Teléfono 213 44 29 — BARCELONA-37



Rosellón, 231
Teléfono 217 72 99
BARCELONA-8



PLAZA Mn. JACINTO VERDAGUER, 19 INT. TERRASSA
Teléfono 780 43 37 (BARCELONA)

BILLARES SOLER

TODO TIPO DE JUEGOS

Viladomat, 122 (junto Av. José Antonio) - Teléfono 254 67 50 - BARCELONA-15

MONITOR

FANTASTICO LAPIZ LUMINOSO VECTREX

Una verdadera novedad electrónica en este Lápiz Luminoso de Vectrex, ya que es el único sistema que permite establecer una interacción directa con la pantalla incorporada. Se puede emplear con los cassettes especialmente diseñados y crear efectos gráficos, participar en más juegos y realizar dibujos en movimiento. Pero esto no es todo ya que las posibilidades son prácticamente ilimitadas tanto para la diversión como para la imaginación de cada uno.



PHILIPS A LA CONQUISTA DEL MUNDO

La conquista del mundo", es un videojuego de Philips para su sistema Videopac, que tiene la particularidad de poderse jugar también con tablero. De este modo entre la pantalla del televisor y el tablero se puede desarrollar la estrategia de este gran juego.

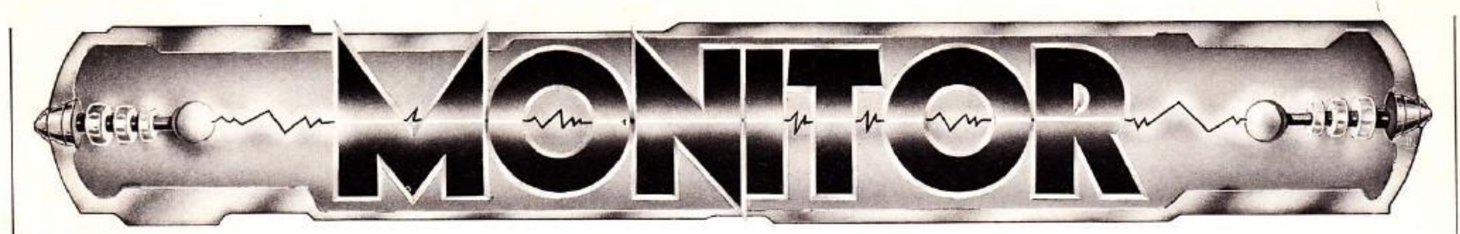
En él intervienen tanto la astucia política como la fuerza de los ejércitos. Cada país tiene unas características específicas de las cuales cada jugador (pueden intervenir de 2 a 6), tiene que sacar el mayor partido posible, si quiere convertirlo en una gran potencia mundial.

CALCULADORA PARA LOS PEQUES

Esta minicalculadora se llama "Hola Kitty" y es una simpática novedad electrónica. Con ella se puede preparar a los más pequeños para que entren en contacto con las operaciones primarias, como sumar, restar, multiplicar y también sacar porcentajes y ¡raíces cuadradas!

A la atractiva presentación hay que sumarle un teclado perfectamente visible y muy fácil de comprender. Según se anuncia muy pronto estará entre nosotros y posiblemente puedas regalárselo al peque apenas vuelva al parvulario.





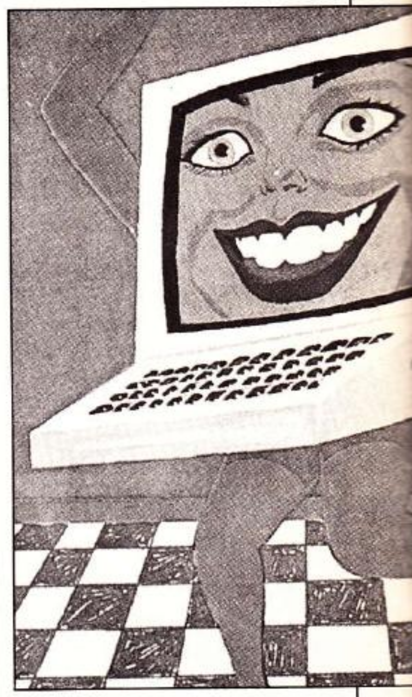
EL TABLERO DEL "COMECOCOS"

El popular "Comecocos" de Atari ha sido diseñado también para jugar con un tablero. Esta versión es comercializada en España por MB Juegos (Sta. Ma. de Poblet, 22, Quart de Poblet – Valencia), y cuenta con un vistoso diseño gráfico por cuyos laberintos los fantasmas y el comecocos hacen de las suyas guiados por los jugadores, que pueden ser de 2 a 4, con edades comprendidas entre los 7 y 14 años. Las fichas que representan a los personajes del juego son muy coloridas y atractivas. Como en su versión de vídeo, en este juego cuenta tanto tu capacidad para la estrategia como la suerte. A disfrutarlo.

"COMECOCOS" EN RELOJES

El famoso personaje de los vídeo juegos Atari ha dado origen a una importante industria paralela. Y mientras algunos le ponen su golosa carita a unos cereales, otros han preferido que den la hora. La firma Paxxon, subsidiaria de Diversified Greyhound, de Miami (Estados Unidos), ha lanzado los relojes Pac-Man y Ms. Pac-Man, según sea para chico o chica. Glup!

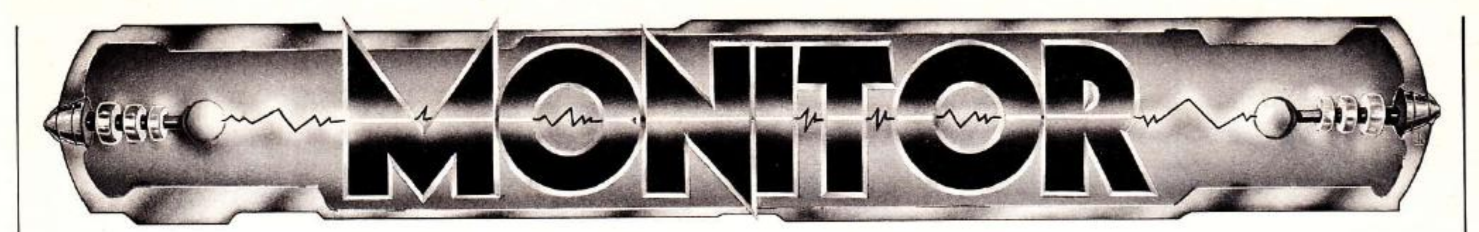
EL DISCO INFORMATICO LIGA MUSICA, TEXTO Y JUEGOS



Ahora que la música ha encontrado su hueco en vídeo ¿qué será lo próximo? De la EMI inglesa viene una bonita unidad de "Camuflaje" un vídeo audio/ordenador.

Un lado de "Camuflaje", escrito y actuado por Chris Slevey & The Freshies, se toca como un 45 revoluciones de música pop en un tocadiscos convencional. Gira el disco y conecta la salida de los auriculares de tu amplificador de audio con la entrada del ordenador doméstico, Sinclair ZX81 y conjuntamente con el audio verás el texto generado de ordenador para "Camuflage" en la pantalla. ¡Pero esto no es todo! El ordenador tiene también dos versiones de un videojuego llamado "Flying Train" creado por Slevley tanto para las versiones de 1K y 16K del ordenador personal de Sinclair.

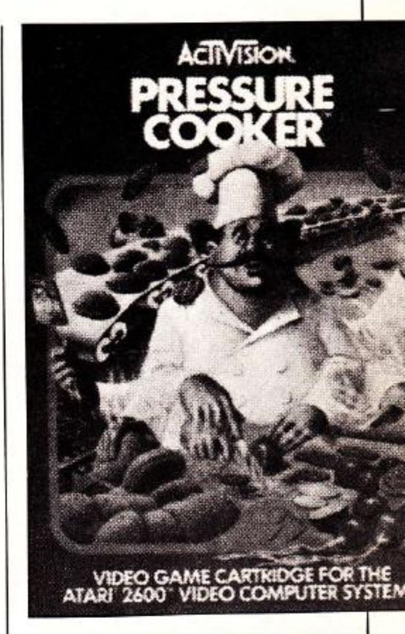
El sistema tiene mucho porvenir, porque en lugar de emplear los mucho más caros magnetoscopios o video discos, el conectar un Sinclair con el aparato de alta fidelidad hace un sistema mucho más barato y por esto mucho más viable para quienes gustan de la música pop.



ATARI EDITARA JUEGOS PARA OTROS ORDENADORES

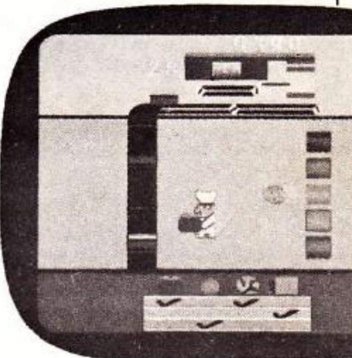
Planificamos hacer los títulos más populares de juegos, como Comecocos y Donkey Kong disponibles para los consumidores, no importa cual sea el ordenador que tengan", dice Keith Schaeffer, vicepresidente de la División de Ordenadores Domésticos de Atari.

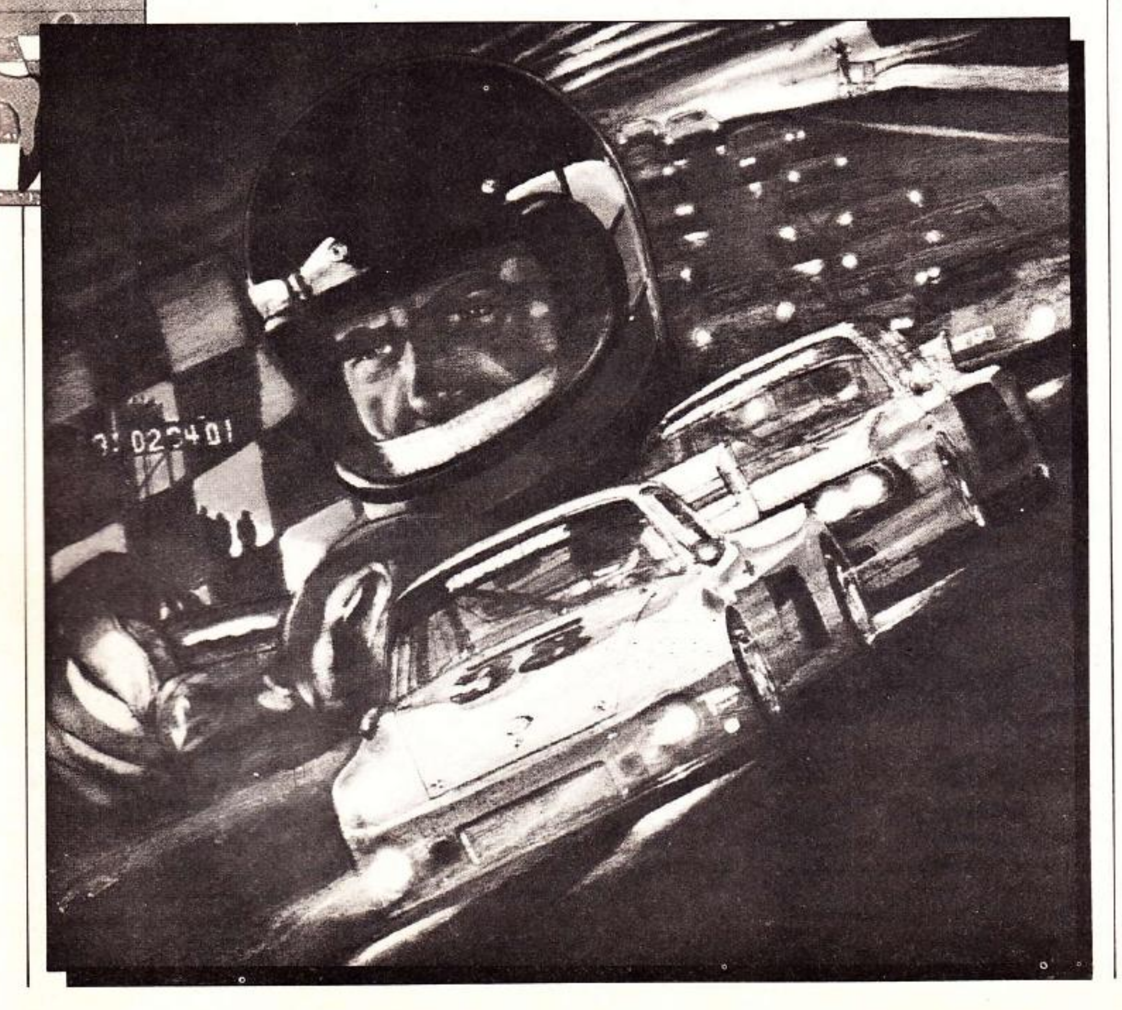
Los planes se refieren a juegos que se podrán jugar en el Apple II, Commodore 64, VIC-20, IBM Personal Computer, Radio Shack Color Computer y el 99/4A de Texas Instruments. También se están considerando sistemas adicionales.



Pole Position es un cartucho de Atari verdaderamente apasionante, ya que su diseño permite a los jugadores correr una carrera con los bólidos de Fórmula 1, como si realmente estuviese en un circuito. La sensación de velocidad, las curvas configuran una dinámica de extraordinario realismo, que te pondrá los pelos de punta a medida que vayas superando los obstáculos y consigas cruzar la meta en tiempo récord. Lo importante en este juego es que tengas muy buenos reflejos.

ATARI A TODA PASTILLA



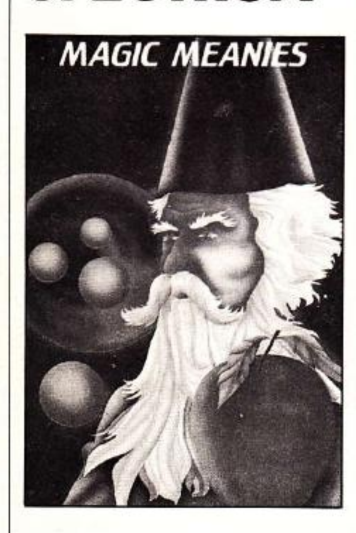


ACTIVISION Y LAS OLIMPIADAS

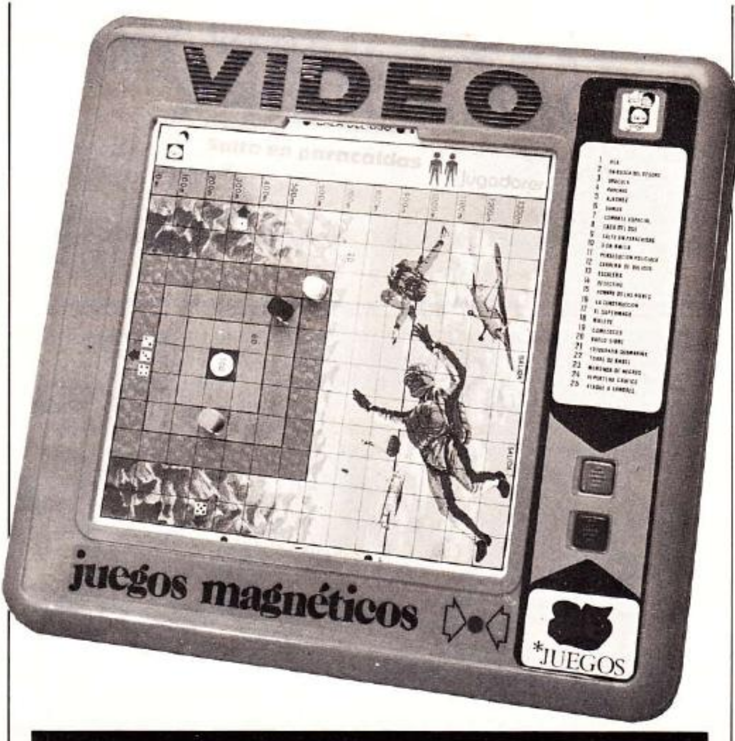
La compañía Activisión, tal vez pensando en las próximas Olimpiadas de Los Angeles, ha lanzado en España un sensacional videojuego olímpico. Se trata del **Decathlon,** programado para el sistema Atari 2600, en el que se pueden encontrar diferentes variantes que corresponden a otras tantas pruebas atléticas, como las carreras pedestres, el salto con pértiga, etc. Es una verdadera novedad que vale la pena aprovechar para conocer la técnica de estas pruebas, que los grandes atletas hacen tan fáciles. Pero al mismo tiempo que tu aprendes su técnica, tienes que experimentar hasta lograr soltura y precisión con los mandos. ¡Suerte campeones!



NOVEDAD BRITANICA PARA EL SPECTRUM



La espectacular popularidad de los micro ordenadores Spectrum ha motivado que algunas compañías de software se hayan puesto a trabajar intensamente en programas de juegos para ellos. Entre esas compañías tenemos a CDS Micro Systems que ha diseñado juegos de aventuras, educativos y de acción. Muy bien presentados, estos programas responden con creces a las expectativas que se tienen con ellos. Para señalar algunas de las novedades encontramos en su catálogo a **Spectrum Safari, Winged Warlords, French is fun** y **Magic Meanies.**



VIDEO JUEGOS MAGNETICOS

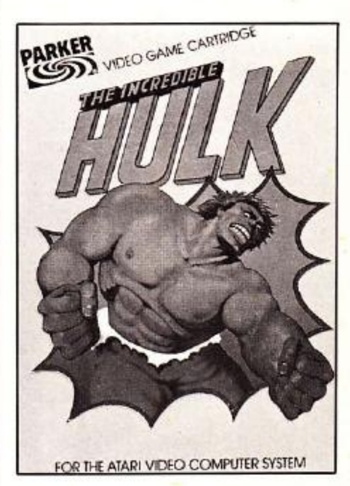
Sólo necesitan pilas

La fábrica de Juguetes Chico (Roger de Flor, 11 Alicante), acaba de lanzar al mercado una extraordinaria novedad. Se trata de los videojuegos magnéticos. Estos videojuegos se presentan en dos versiones de 15 y 25 juegos.

Muy bien presentados en un tablero que presenta el gráfico del juego elegido, el cual se puede cambiar por otro mediante pulsación de un botón, y jugar con las fichas y dados. Todas las piezas vienen alojadas en el interior del tablero. Los desplazamientos de la ficha en los casilleros correspondientes se hacen mediante los respectivos botones de avance y retroceso.

Entre los juegos programados encontramos el "Salto en paracaídas", "En busca del tesoro", "Rallye", "Damas", "Ajedrez", "Combate espacial", etc. Las pilas son su fuente de energía y también tu astucia para el juego.

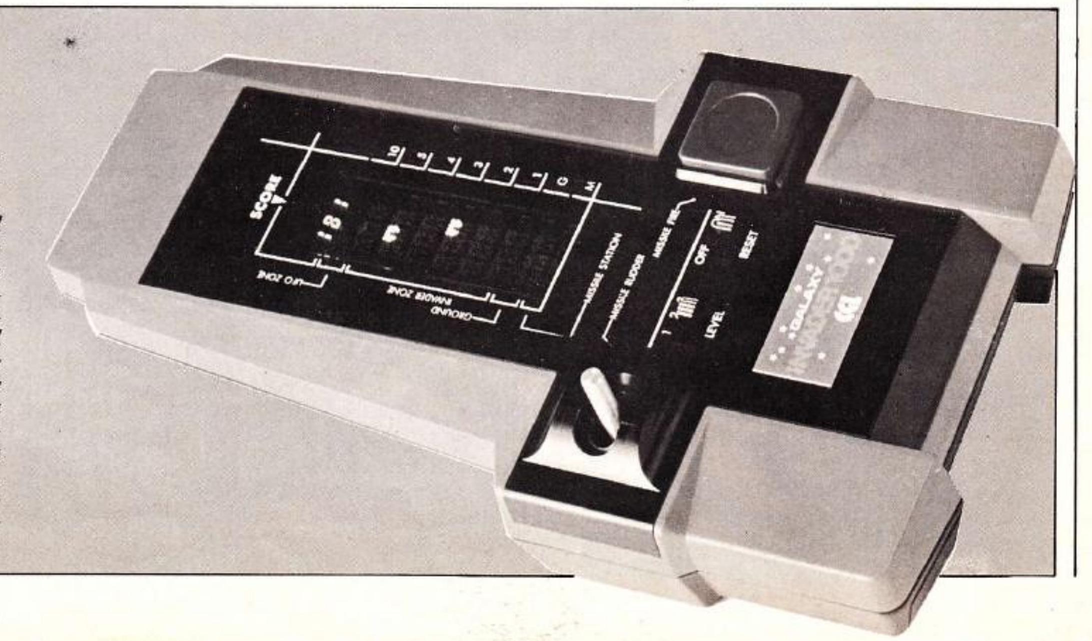
EL INCREIBLE HULK EN PANTALLA



La compañía Parker ya tiene listo su cartucho de videojuego para el sistema Atari 2600, con las aventuras de Bruce Banner. El juego consiste en dirigir a Banner a través de difíciles misiones en las que su mayor peligro es convertirse en el increíble Hulk, el terrible hombre verde, vamos la famosa Masa. Este cartucho que tiene varios niveles de dificultad, puede ser jugado por uno o dos jugadores. Tiene un grafismo muy atractivo y un sonido tan increíble como Hulk. Que te diviertas con la Masa.

MARCIANITOS DE BOLSILLO

Galaxy Invader 1000 *es un minijuego electrónico distribuido por Proeinsa (Velázquez, 10 Madrid-1) semejante al famoso Space Invader, aunque con notables y entretenidas variantes. Su diseño es extraordinariamente aerodinámico y sus mandos están dispuestos de un modo que resulta fácil su manipulación. Otro detalle que vale la pena destacar es la excelente visibilidad de la pantlla y la buena señalización de las zonas conflictivas, de modo que el jugador sabe en todo momento cual en su situación. ¡Ah, además lo puedes llevar contigo! Nunca se sabe cuando aparecerán los invasores de las galaxias.*



El nuevo sistema de ordenador y de juego

CBS COLECO VISION



Sorprendente realismo audiovisual

El novísimo sistema CBS ColecoVision aporta la máxima calidad gráfica en la pantalla, con un mayor grado de definición y un espectacular y realista tratamiento de los efectos sonoros, sólo comparables en calidad a las pantallas existentes en las salas recreativas (*).

Este avance tecnológico ha sido posible gracias a los potentes microprocesadores que llevan las consolas de juego de CBS ColecoVision. Su microprocesador de 16 K RAM y 32 K ROM tiene más capacidad que el de los otros sistemas de videojuegos que existían con anterioridad y más potencia que la mayoría de los ordenadores personales básicos.

(*) Por esto los videojuegos de CBS ColecoVision son tan desafiantes y divertidos.

Una amplia colección de super juegos

Con CBS ColecoVision usted dispone de una gran variedad de emocionantes cartuchos de videojuegos que han sido previamente experimentados en salones recreativos.

Cada cartucho va provisto de microcircuitos muy perfeccionados, de gran memoria, y una vez conectado a la consola CBS ColecoVision, dotada de un auténtico ordenador, producen un realismo y un reto a sus reflejos que harán de usted un experto en juegos electrónicos.

Para aprovechar un juego al máximo, usted cuenta con mandos rápidos, sensibles y fáciles de manejar. La consola CBS ColecoVision lleva dos mandos que controlan 8 direcciones de movimientos y 2 pulsadores independientes para abrir fuego, además de 12 teclas digitales para seleccionar número de jugadores y grado de dificultad de cada juego.

Capacidad de expansión en el futuro

Cuando usted adquiere la consola CBS ColecoVision, ya tiene la base de un completo sistema modular de grandes prestaciones que crecen con el tiempo. Porque la consola contiene el "interface" que le permite desarrollar futuras actividades. En estos momentos, ya existen disponibles dos módulos de expansión para juegos y un tercer módulo que completa el ordenador familiar que pronto llegará a Europa.



El Módulo de Expansión n.º 1, llamado "Convertidor", le permite jugar en la consola CBS ColecoVision con todos los cartuchos sistema Atari 2600. Con este módulo usted tendrá acceso a una amplia gama de videojuegos.

El Módulo de Expansión n.º 2 es una unidad de conducción compuesta por volante, tablero de instrumentos y un pedal acelerador. Este módulo permite jugar con los apasionantes cartuchos de carreras de CBS ColecoVision. (Con el módulo se entrega el desafiante cartucho "Turbo").

El Módulo de Expansión n.º 3 está compuesto de expansión de memoria, con lo que el ordenador alcanza 80 K RAM (ampliables a 144 K RAM), impresora de alta calidad con programa proceso de textos incluido y teclado profesional, que le convierte en un ordenador completo, potente y fácil.

Estos módulos de expansión conforman un completo sistema diseñado por CBS Electronics que supone la mejor introducción en el mundo del ordenador a la vez que un entretenimiento al más elevado nivel.

Super JUEGOS

Nuestro próximo número

Estamos haciendo un SUPERJUEGOS divertido para que todos nuestros amigos se lo pasen en grande. Aquí van algunos de los temas que llevará nuestronúmero 4:

- **"El Señor de los Anillos"** el fabuloso juego de tablero y vídeo fabricado por Philips, con las aventuras de Frogo y sus amigos.

- **El Poker español** para los que gustan de los naipes.

- Les explicamos cómo se "escribe" un **programa de ordenador "Kron, el bosque maldito".**

- Un juego de aventuras con un tablero de regalo.

- **JAKEKA,** un suplemento extra de pasatiempos.

- **RICK DECKARD,** el "blade runner" viaja a través del tiempo como investigador histórico. El y tú pueden ganar un fabuloso tesoro.



- **ADEMAS,** nuestras popu-larísimas secciones con todas las novedades y noticias para los que aman los juegos; con los comentarios MONITOR de BIT BIT videojuegos y WALKIE TALKIE para estar en línea directa contigo.

¡HASTA EL PROXIMO NUMERO Y BUEN JUEGO!